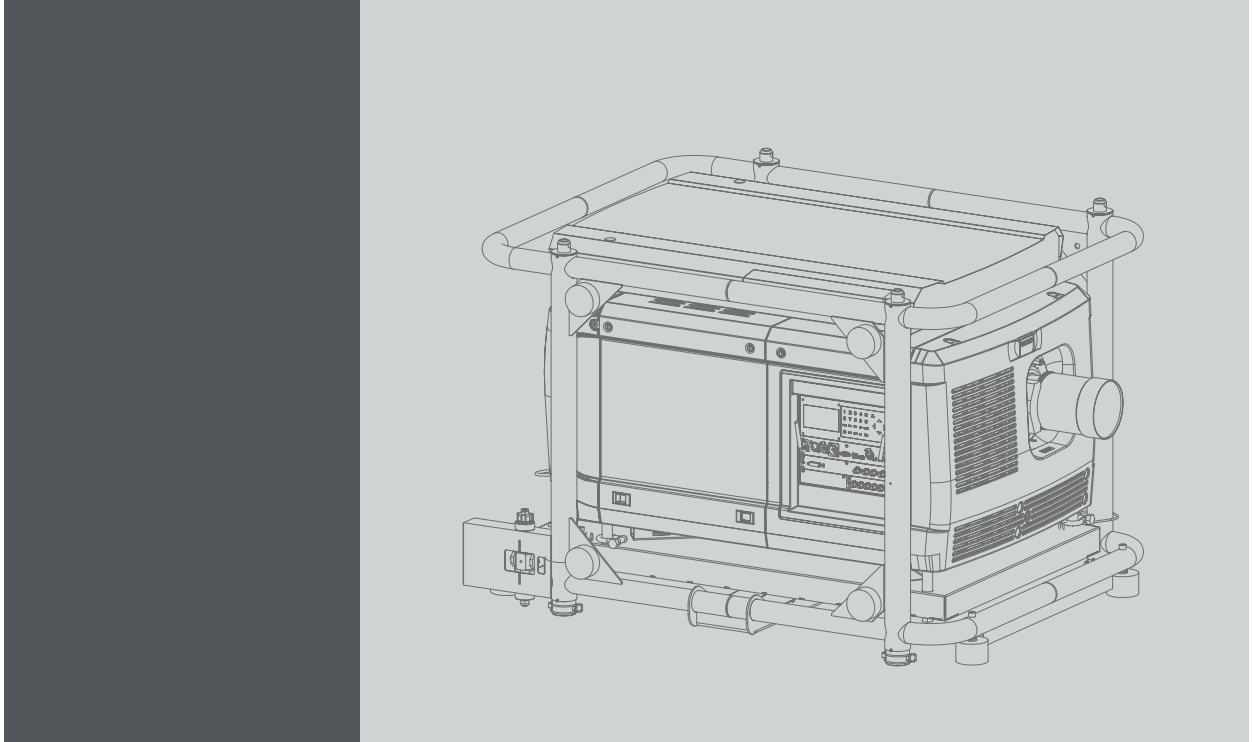


HDQ 2K40



ユーザーおよびインストール マニュアル

Barco nv
Noordlaan 5, B-8520 Kuurne
Tel: +32 56.36.82.11
Fax: +32 56.36.883.86
サポート: www.barco.com/esupport
Barco Webサイト: www.barco.com

Printed in Belgium

変更点

Barco は、このマニュアルを「現状のまま」で提供し、暗黙的保証または特定の目的に対する商業性および適合性を含むがそれに限定されない、明示的または暗黙的に、いかなる保証も適用されません。Barco は、この出版物に記述されている製品やプログラムに対する改良や変更を事前通知なしでいつでも実施できます。

この出版物には、技術的な誤りや誤植が含まれている可能性があります。この出版物への変更は定期的に行われます。このようの変更は新版に組み込まれます。

Barco マニュアルの最新版は、Barco ウェブ サイト www.barco.com または安全な Barco ウェブ サイト <https://www.barco.com/en/signin> からダウンロードできます。

日本語バージョン Copyright ©著作権 All rights reserved.

無断転載を禁じます。本マニュアル各部の複写、複製、翻訳は一切認められません。Barco (バルコ社) の書面による許可を事前に受けることなく、検索システムに記録、転送、または記憶させることはできません。

EN55022/CISPR22 クラス A ITE (情報技術機器)

クラス A ITE は、クラス A ITE の条件を満たし、クラス B ITE の条件を満たさない他のすべての ITE のカテゴリです。そのような機器は、販売を制限されませんが、使用説明書に下記の警告を含めなければなりません：

警告：これはクラス A 製品です。国内で使用する場合、この製品は無線干渉を起こす可能性があり、その場合にはユーザーは適切な措置を講じることを求められます。

日本語バージョン - 米連邦通信委員会 (FCCの声明)

本プロジェクトは検査され、FCC規格のパート15によるクラスAデジタル装置の規格に準拠していることを確認されています。この規格は、機器を商用環境下で操作したときに、他に悪影響を与えないように合理的な防護策を施すように規定したものです。この装置は高周波エネルギーを発生および使用し、それを放射することがあります。設置説明書に従って設置、使用されない場合は、無線通信に有害な影響を与えることがあります。この装置を住宅地域で使用するときは、有害な妨害が発生することがあります。その場合は、ユーザの責任でその妨害を防止することが求められます。

GNU-GPL コード

本製品に含まれる GPL ソースコードのコピーを CD として郵送することをご希望の場合には、Barco までお問い合わせください。CD の準備費と郵送費をご負担いただきます。

JA version - Guarantee and Compensation

Barco provides a guarantee relating to perfect manufacturing as part of the legally stipulated terms of guarantee. On receipt, the purchaser must immediately inspect all delivered goods for damage incurred during transport, as well as for material and manufacturing faults Barco must be informed immediately in writing of any complaints.

The period of guarantee begins on the date of transfer of risks, in the case of special systems and software on the date of commissioning, at latest 30 days after the transfer of risks. In the event of justified notice of complaint, Barco can repair the fault or provide a replacement at its own discretion within an appropriate period. If this measure proves to be impossible or unsuccessful, the purchaser can demand a reduction in the purchase price or cancellation of the contract (redhibition). All other claims, in particular those relating to compensation for direct or indirect damage, and also damage attributed to the operation of software as well as to other services provided by Barco, being a component of the system or independent service, will be deemed invalid provided the damage is not proven to be attributed to the absence of properties guaranteed in writing or due to the intent or gross negligence or part of Barco.

If the purchaser or a third party carries out modifications or repairs on good delivered by Barco, or if the goods are handled incorrectly, in particular if the systems are commissioned operated incorrectly or if, after the transfer of risks, the goods are subject to influences not agreed upon in the contract, all guarantee claims of the purchaser will be rendered invalid. Not included in the guarantee coverage are system failures which are attributed to programs or special electronic circuitry provided by the purchaser, e.g. interfaces. Normal wear as well as normal maintenance are not subject to the guarantee provided by Barco either.

The environmental conditions as well as the servicing and maintenance regulations specified in the this manual must be complied with by the customer.

商標

本書に記載されているブランド名と製品名は、各所有者の商標、登録商標、または著作権である場合があります。これらのブランド名および製品名は、いずれも説明上、または例として挙げたものであり、その製品やメーカーを宣伝するものではありません。

目次

1. 安全	7
1.1 全体的な考慮事項	7
1.2 安全上の重要な注意	8
2. 全般	13
2.1 設置要件	13
2.2 プロジェクターの開梱	15
2.3 初期検査	17
2.4 吸気口と排気口	18
2.5 プロジェクター ツールセット の無料ダウンロード	19
2.6 インストール プロセスの概要	19
3. 機器の設置	21
3.1 リモコン装置 (RCU)	21
3.1.1 RCU の電池の装着	21
3.1.2 RCU のラグド ケースの装着	22
3.1.3 RCU XLR アダプターの装着	23
3.1.4 RCU の XLR アダプタの使用	23
3.1.5 RCU のさまざまな使用方法	24
3.2 ランプ ハウスの取り付け	25
3.3 電源接続へのアクセス	26
3.4 プロジェクターの Y-Δ (wye-delta) 構成	26
3.5 プロジェクターの電力網への接続	28
3.6 UPS をプロジェクター機器に接続	29
3.7 横置きおよび縦置きモード	31
3.8 複数台の積み重ねプロジェクター	33
3.9 マルチ機能のフレームの調整	35
3.10 画面で投影される画像を調整	37
3.11 積み重ねたプロジェクターの調整	38
4. 入力および通信	41
4.1 はじめに	41
4.2 入力ソース接続	42
4.3 通信接続	44
5. レンズホルダー	49
5.1 使用できるレンズ	49
5.2 レンズの選択	50
5.3 レンズの取り付け	51
5.4 レンズの取り外し	53
5.5 レンズ固定メカニズムの設置	54
5.6 レンズ固定メカニズムの取り外し	54
5.7 レンズ移動、レンズズーム、レンズフォーカス	55
5.8 レンズホルダーの追加の縦方向の移動	56
5.9 Scheimpflug 調整	57
5.10 レンズホルダーの前面プレートの固定	60
6. 紹介	63
6.1 RCU とローカル キーパッド	63
6.2 用語概要	63
6.3 プロジェクターのスイッチオン	65
6.4 スタンバイへの切り替え	68
6.5 プロジェクターのスイッチオフ	68
6.6 ステータス LED:	69
6.7 RCU の使用	69
6.8 プロジェクター アドレス	70
6.8.1 RCU へのアドレスの表示とプログラミング	70
6.8.2 プロジェクターのコントロール	70
6.9 ソースの選択	71
7. クイック設定調整	73
7.1 テキスト ボックスのオン/オフ	73
7.2 LENS (レンズ) キーによるクイック レンズ調整	73
7.3 レンズの直接調整 (RCU)	75
7.4 クイックピクチャー イン ピクチャー	75
7.5 クイック言語選択	76
8. 調整モードの起動	79
8.1 調整モードについて	79
8.2 リモコンとローカル キーパッドの使用について	79
8.3 調整モードの起動	79
8.4 ナビゲーションと調整	80
8.5 メニューメモリ	81

8.6	メニューのショートカットキー	81
8.7	調整モードのテストパターン	82
8.8	調整モードでのヘルプ情報	82
9.	入力	85
9.1	入力メニューの概要	85
9.2	入力選択	86
9.3	アドバンス設定	87
9.3.1	入力設定について	87
9.3.2	入力の構成	87
9.3.3	DVI - RGB 入力	88
9.3.4	SDI 入力	88
9.3.5	5 ケーブル入力	90
9.3.6	HDMI - DisplayPort 入力 (3D 入力モジュール)	90
9.4	入力ロック	90
9.5	最小遅延	92
9.6	ネイティブ解像度	93
9.7	シグナルなし	94
9.7.1	背景色	94
9.7.2	背景ロゴ	95
9.7.3	シャットダウン設定	95
9.7.4	シャットダウンまでの時間	96
9.7.5	自動減光	97
9.8	EDID	98
9.8.1	入力の設定	98
9.8.2	カスタム EDID ファイルの作成	99
9.8.3	カスタム EDID ファイルを削除	101
9.8.4	すべてのカスタム EDID ファイルを削除	102
9.9	3D 入力	103
9.9.1	3D モードについて	103
9.9.2	3D の起動	106
9.9.3	自動検出	107
9.9.4	入力タイプ選択	108
9.9.5	3D 第 2 入力	109
9.9.6	L-R 同期、フィールド優先度	110
9.9.7	L-R 同期、3D 非同期を反転	111
10.	画像	115
10.1	画像メニューの概要	115
10.2	画像調整の起動	116
10.3	画像設定	116
10.3.1	コントラスト	116
10.3.2	輝度	117
10.3.3	彩度	118
10.3.4	位相	119
10.3.5	色温度 (固定値)	121
10.3.6	色温度 (カスタム値)	122
10.3.7	入力バランス	123
10.3.7.1	入力バランスの紹介	123
10.3.7.2	入力バランスの調整	124
10.3.8	画像設定、デフォルト	127
10.4	アスペクト比	128
10.5	タイミング	130
10.5.1	ソースのタイミング	130
10.5.2	タイミング詳細設定 - [クランプ遅延]、[クランプ幅]	131
10.6	画像ファイル サービス	132
10.6.1	ファイルとファイル操作	132
10.6.2	手動読み込み	133
10.6.3	ファイルの読み込みフィルタ	134
10.6.4	ファイルの削除	135
10.6.5	すべてのカスタム ファイルの削除	136
10.6.6	カスタム ファイルの名前変更	137
10.6.7	カスタム ファイルのコピー	138
10.6.8	画像ファイル サービス、[オプション] - [ファイルの読み込み]	139
10.6.9	画像ファイル サービス - オプション - 自動画像配置	140
10.7	カスタム設定の保存	141
10.8	スブラッシュ画像	141
11.	レイアウト	143
11.1	レイアウト メニューの概要	143
11.2	はじめに	143
11.3	メイン ウィンドウ	144
11.3.1	メイン ウィンドウのソースの選択	144
11.3.2	メイン ウィンドウのサイズ	144
11.3.3	メイン ウィンドウの位置	146
11.4	PiP ウィンドウ	147

11.4.1 PiP の紹介	148
11.4.2 ピクチャー イン ピクチャーの有効化	148
11.4.3 PiP ウィンドウ、ソースの選択	149
11.4.4 PiP ウィンドウ、サイズ	150
11.4.5 PiP ウィンドウ、位置	151
11.5 レイアウト ファイル サービス	152
11.5.1 レイアウト ファイルの読み込み	153
11.5.2 レイアウト ファイルの名前の変更	154
11.5.3 レイアウト ファイルの削除	155
11.5.4 すべてのレイアウト ファイルの削除	156
11.5.5 レイアウト ファイルのコピー/保存	157
11.6 レンズの動作	157
12. ランプ	161
12.1 ランプの電源モード	161
12.2 ランプの電源	162
12.3 一時停止時に自動減光	163
12.4 シグナルが検出されない場合の自動減光	163
12.5 過熱時に自動減光	164
12.6 CLO モード (コンスタント出力光モード)	165
12.7 CLO ターゲット	167
12.8 LPS 電源	167
12.9 ランプの ID	168
12.10 Z 軸調整	169
13. 調整	171
13.1 配置メニューの概要	171
13.2 方向	172
13.3 レンズの調整、ズーム/フォーカス	173
13.4 レンズの調整、移動	174
13.5 レンズの調整、中央位置	175
13.6 起動時のレンズを補正する	176
13.7 レンズの補正	177
13.8 ワープ設定	178
13.8.1 ワープ設定について	178
13.8.2 ワープ起動 - 起動解除	179
13.8.3 手動調整を起動	180
13.8.4 ワープ調整の原則	181
13.8.5 ワープレベルの設定	184
13.8.6 ワープ適応手順	184
13.8.7 選択および調整の実行	185
13.8.8 ひずみ補正ワークフロー	186
13.8.9 線形調整、ワークフロー	187
13.8.10 特定のポイントの位置を選択および変更	188
13.8.11 画像のスケーリング	188
13.8.12 画像の移動	189
13.8.13 画像の回転	189
13.8.14 ハードウェア リセット	191
13.8.15 OSD 不透明度	191
13.8.16 ワープ ファイル サービス、ファイルをロード	192
13.8.17 ワープ ファイル サービス、ファイルを保存	193
13.8.18 ワープ ファイル サービス、新規保存	194
13.8.19 ワープ ファイル サービス、ファイルの名前変更	195
13.8.20 ワープ ファイル サービス、ファイルを削除	197
13.8.21 ワープ ファイル サービス、すべてのファイルを削除	198
13.8.22 ワープ ボードのリセット	199
13.8.23 ワープ ボードと値のリセット	199
13.8.24 代替側面台形ひずみ	200
13.9 空白調整	201
13.10 コントラスト - 輝度	203
13.11 ガンマ	204
13.12 内部パターン	204
13.13 色スペース	205
13.14 Scenergix	207
13.14.1 はじめに	207
13.14.2 準備	208
13.14.3 Scenergix の起動	208
13.14.4 Scenergix パターン	209
13.14.5 Scenergix 調整ライン	210
13.14.6 データの二重化	211
13.14.7 白レベル調整 (ブレンド領域)	213
13.14.8 黒レベルの調整	216
13.14.9 Scenergix のリセット	220
13.15 3D グラス	220
13.15.1 ダークタイム調整	220
13.15.2 左-右出カリファレンス遅延	223

13.15.3 3D 同期ループ スルー	224
14. プロジェクターコントロール.....	227
14.1 [プロジェクターコントロール] メニューの概要	227
14.2 個々のプロジェクター アドレス	228
14.3 プロジェクターの共通アドレス	229
14.4 シリアル通信	230
14.4.1 ボーレート設定	230
14.4.2 インターフェイス標準	230
14.5 ネットワーク	231
14.5.1 ネットワーク接続について	231
14.5.2 有線 DHCP の設定	232
14.5.3 有線 IP アドレスの設定	233
14.5.4 有線サブネット マスク設定	234
14.5.5 有線ゲートウェイ設定	236
14.5.6 ワイヤレス ネットワークの有効化	237
14.5.7 ワイヤレス アクセス ポイントの選択と設定	238
14.5.8 ワイヤレス DHCP の設定	240
14.5.9 ワイヤレス固定 IP アドレスの設定	241
14.5.10 ワイヤレス サブネット マスク設定	242
14.5.11 ワイヤレス デフォルト ゲートウェイ設定	244
14.6 IR コントロール スイッチ	245
14.7 DMX	246
14.7.1 DMX アドレス	246
14.7.2 DMX ユニバース	248
14.7.3 DMX モード	249
14.7.4 Art-Net DMX	249
14.7.5 前面 XLR 出力電圧コントロール	250
14.7.6 モニター	252
14.7.7 DMX シャットダウン	253
14.7.8 DMX シャットダウンまでの時間	254
14.8 ボタン	255
14.8.1 スタンバイ ボタン	255
14.8.2 ショートカット キー	256
14.9 メニューの位置	257
14.10 ローカル LCD	258
14.11 言語の選択	259
14.12 スケジューラー	260
14.12.1 タスクをリストに追加	261
14.12.2 タスクを編集	263
14.12.3 タスクを削除	264
14.12.4 スケジューラー、On/Off	265
14.13 GSM 構成、有効化	266
14.14 GSM 構成、サブスクリプション	268
14.15 FLEX、光出力構成	270
14.15.1 FLEX について、光出力制御	270
14.15.2 OSD メニューから光出力構成	271
14.15.3 プロジェクターの光出力を SMS から構成	271
14.16 SMS サービス	272
14.16.1 通知の要求	272
14.16.2 情報要求	272
14.16.3 ランプ点灯許可	273
15. サービス	275
15.1 サービス メニューの概要	275
15.2 ID	275
15.3 診断	277
15.3.1 バージョン	277
15.3.2 測定	278
15.3.3 ロギング	280
15.3.4 ボード ID	282
15.3.5 通知	283
15.3.6 傾斜センサー	284
15.4 内部サービス パターン	285
15.5 工場出荷時のデフォルト	289
15.6 USB メモリ	290
15.7 フォーマッターのリセット	292
15.8 リフィル モード	293
15.9 カスタム設定の保存	294
15.10 過熱時に自動減光	295
15.11 時間と日付	296
16. メンテナンス	297
16.1 前面のダスト フィルタを清掃	297
16.2 下面のダスト フィルタを清掃	298
16.3 レンズの清掃	298

16.4	プロジェクターの外装の清掃	299
16.5	冷却液レベルの確認	299
16.6	冷却液の補給	300
16.7	ランプ ハウスの取り外し	301
16.8	リフレクターでランプの再調整	302
16.9	プロジェクターのセキュリティ警告をクリアする許可	303
17.	プロジェクター カバーの取り外しと取り付け	305
17.1	ランプ カバーの取り外し	305
17.2	ランプ カバーの取り付け	306
17.3	入力カバーの取り外し	306
17.4	入力カバーの取り付け	307
17.5	前面カバーの取り外し	308
17.6	前面カバーの取り付け	308
17.7	背面カバーの取り外し	309
17.8	背面カバーの取り付け	310
17.9	左側カバーの取り外し	310
17.10	左側カバーの取り付け	311
A.	仕様	313
A.1	Barco HDQ 2K40 の外形寸法	313
A.2	Barco HDQ 2K40 の仕様	314
A.3	技術的規則	315
B.	標準ソース ファイル	317
B.1	表の概要	317
C.	DMX チャート	321
C.1	DMX チャート、基本	321
C.2	DMX チャート、完全	321
C.3	DMX チャート、拡張	322
D.	環境情報	325
D.1	廃棄に関する情報	325
D.2	Rohs 指令対応	325
D.3	製造拠点	327
D.4	輸入元連絡先情報	327
	索引	329

1. 安全

この章について

この章の内容は注意深くお読みください。Barco HDQ 2K40 を設置および使用するときにはけがを防止するための重要な情報が記載されています。また、HDQ 2K40 の損傷を防ぐための注意事項についても記載されています。HDQ 2K40 を設置する前に、すべての安全のためのガイドライン、指示および警告を理解して、その内容に従ってください。この章の後にも、特定の設置手順に関連する「警告」や「注意」の記述があります。これらの「警告」や「注意」の記載に内容についても同様に従ってください。

概要

- 全体的な考慮事項
- 安全上の重要な注意

1.1 全体的な考慮事項



警告: このマニュアルに記載されているすべての安全ガイド、安全上の注意、警告および注意事項を十分に理解し、それらの内容に従ってください。



警告: 荷が吊り上げられている場合、または高い棚の上に置かれている場合は頭上に注意してください。



警告: けがを防ぐため、ヘルメットを着用してください。



警告: 重量物を取り扱う際には注意してください。



警告: 重量物を取り扱う際には、指をけがしないように注意してください。



ご注意: 取り扱いが不適切な場合、高圧ランプが破裂する可能性があります。

全体的な安全上の注意

- この機器を使用する前にこのマニュアルをよく読み、また今後参照できるように保管しておいてください。
- 設置および初期調整は、当社認定の Barco サービスマンまたは Barco サービス業者に依頼してください。
- プロジェクターに記載されている警告やマニュアルに記載されている注意は、必ず守ってください。
- この機器の操作や使用に関する指示には、正確に従ってください。
- また、使用する地域の設置規則にも従う必要があります。

安全上の注意

本装置は、業務用電子機器を含む情報技術装置の安全規格である IEC60950-1、EN60950-1、UL60950-1、および CAN/CSA C22.2 No.60950-1 が定める国際安全規格の要件に準拠して作成されています。これらの安全規格では、感電、エネルギーハザード、および帯電部への接触などの危険からユーザーやオペレーターを保護するために、安全に対して十分な注意が必要なコンポーネント、物質、および絶縁体の使用について、重要な要件を課しています。安全規格では、内部および外部の温度の上限、放射レベル、機械的安定度および強度、筐体の構造、および火災のリスクに対する保護についても規定しています。単一故障状態をシミュレートしたテストにより、装置の通常動作に障害が発生した場合でもユーザーに対して装置が安全であることが確認されています。

1. 安全

ユーザー定義

このマニュアルでは、サービスマンとは適切な技術的訓練を受け、作業をする際に遭遇する可能性のある危険 (高圧電流、電子回路、高輝度プロジェクターを含むがそれに限定しない) を認識するに十分な知識と経験を持ち、本人および他者に対してこのようなリスクを最小限に抑えることのできる人物を指します。また、ユーザーおよびオペレーターとは、プロフェッショナル投影システムの操作を行うことを許可された、サービスマン以外の人物を指します。

Barco HDQ 2K40 は、ランプおよび関連回路による高電圧、高強度の光ビーム、紫外線照射および高温環境などの作業をする際に遭遇する可能性のある危険について十分な知識と経験を持つサービスマンのみによって使用されることを想定しています。これらの危険に関する知識を持つ有資格のサービスマンだけが、製品筐体内の保守点検作業を行うことができます。

1.2 安全上の重要な注意

感電の危険を避けるために

- このプロジェクターは AC 電源で作動させてください。主電圧と容量がプロジェクターの定格に合うか確認してください。
- 当社認定の技術担当者によって、ご使用の地域の電器設置規則に従って設置してください。
- この製品には、3W+N+PE または 3W+PE の 3 相電源システムの接続用に 5 端末のバリア ストリップが搭載されています。必須の電源条件を満たすことができない場合には、電気工事技師にご連絡ください。接地することは非常に重要です。
- 電源コードの導体の断面積は、4 mm² または AWG 10 よりも小さくならないでください。
UPS 入力コンセントと外部ファンの電源コードの断面積は、0.75 mm² または AWG 18 よりも小さくならないでください。
- プロジェクターの電子部品は (UPS 入力コンセント)、適切な UPS 装置またはプロジェクター用に電源を供給するソケット コンセント (UPS 出力コンセント) から電源が供給される必要があります。UPS 出力コンセントから UPS 入力コンセントへと電源をループスルーするため、短い電源コード (2 極 3 線接地) がプロジェクターのアクセサリに追加されています。
- プロジェクターに付属するソケット コンセント (UPS 出力コンセント) は、プロジェクターの電子部品に電源を供給するためだけに使用されます。この電源ソケット コンセントに他の装置を接続しないでください。
- 装置全体を保護するには、最大 40 A の電流遮断機が建物に備え付けられている必要があります。
- プロジェクターの受電端子への電源を断つためには、装置外部の容易に手が届く位置に断路器を取り付ける必要があります。
- プロジェクターへの電源供給を断つには、プロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜いてください。
- 警告: 高い漏電性。電源に接続する前に、必ず接地してください。
- 電源コードの上には何もせないでください。このプロジェクターのコードを人に踏まれないように配置してください。
- 電源コードが破損している場合、あるいはこのプロジェクターを落とすか、破損した場合にはこのプロジェクターを当社認定のサービスマンが検査して許可するまでは操作しないでください。
- コードを、つまずいたり、ひっぱったり、あるいは熱いものに触れるようなことがない場所に配置してください。
- 延長コードが必要な場合、少なくともこのプロジェクターのものと同等の定格電流のコードを使用してください。このプロジェクターより少ないアンペア数に対応しているコードを使用するとオーバーヒートすることがあります。
- 本プロジェクターのキャビネット スロットには、いかなる物体も押し込まないでください。危険な電圧ポイントまたはショートする部品に触れて火災、あるいは感電の危険があります。
- プロジェクターを雨や水分にさらさないでください。
- このプロジェクターに水などの液体がかぶることのないように注意してください。
- このプロジェクターにいかなる液体も絶対にこぼさないでください。
- 液体をこぼしたり、硬い物体をキャビネットに落とした場合には、プラグを外して、当社認定のサービス担当員が点検してから操作を再開してください。
- このプロジェクターは分解しないでください。保守や修理作業が必要な場合には、トレーニングを受けたサービス担当員が常に作業を行うようにしてください。
- メーカーが推奨していないアクセサリや部品は使用しないでください。
- 雷 - 雷が発生している場合、または長期間留守にするなどで使用しない場合、本ビデオ製品を保護するために、プロジェクターへの電源供給をすべて切断します。これにより、雷と AC 電源ラインサージによる損傷を防ぐことができます。

けがを防ぐために

- ランプやランプ ハウスを交換する前に電氣的に絶縁します。注意: ランプ (ハウス) が熱くなっているので注意してください。
- 注意: 取り扱いが不適切な場合、高圧ランプが破裂する可能性があります。修理点検は、当社認定のサービス担当員にお問い合わせください。
- けがや身体への影響を防ぐため、ランプ筐体の挿入、プロジェクターの電源投入または調整を行う前に、このマニュアルとシステム上のすべてのラベルをお読みください。
- プロジェクターは人力で持ち上げることが禁止されています。昇降機を代わりに使用してください。プロジェクターはかなりの重量があります。プロジェクターの重量 ±220 kg。
- けがを防ぐために、レンズ、排気システム、および他のすべてのカバー プレートが正しく取り付けられていることを確認してください。詳しくは、設置手順を参照してください。
- プロジェクターのレンズが安全に固定されていることを確認してください。レンズ固定器具を設置する必要があります。詳しくは、設置手順を参照してください。

- 警告:高輝度の光ビームが放出されます。決して、レンズをのぞき込まないでください。高輝度のために眼を負傷することがあります。
- 警告: 超高輝度ランプ:**このプロジェクターは、超高輝度ランプを使用しています。決して、レンズをのぞき込んだり、ランプを直視しないでください。投影距離が 6 m 未満の場合、投影される画像から少なくとも 4 m 離れてください。投影される画像の近距離に反射面（ガラスや金属など）を置かないでください。プロジェクターを操作する際には、適切な防護メガネを着用することを強く推奨します。
- プロジェクターのカバーを取り外す前に、プロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜き、プロジェクターへの電力供給をすべて切断してください。
- プロジェクターの上にある排気ボックスを取り外す時、プロジェクターに電源が入っていない場合があります。排気ボックスを取り外す前に、プロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜き、プロジェクターへの電力供給をすべて切断してください。
- 内部の部品にアクセスする場合など、プロジェクターへの電源供給をすべて切断する必要がある場合は、必ずプロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜いてください。
- 本装置を不安定なカート、スタンドまたはテーブルの上に置かないでください。装置が落下し、重大な破損の原因となるほか、ユーザーが負傷する可能性があります。
- スタンディング構成（テーブル取り付け）では 3 HDQ 以上のプロジェクターを重ねないでください。また、ハンギング構成（天井取り付け）では、2 HDQ 以上のプロジェクターを重ねないでください。
- ハンギング構成（天井取り付け）を使用している場合、必ず 2 本の安全なケーブルでプロジェクターフレームに取り付けてください。これらのケーブルの正しい使用方法については、設置マニュアルを参照してください。
- プロジェクターを操作する前に安全ケーブルに目に見える破損がないことを必ず確認してください。安全ケーブルが破損した場合は、新品に交換してください。
- レンズまたはシールドなしでの使用は危険です。シールド、レンズ、または紫外線スクリーンに、明らかに機能を損なうレベルの損傷がある場合は、それらを交換する必要があります。たとえば、割れ目や深い傷などがある場合は、交換が必要です。
- 警告:紫外線放射からの保護:**光ビームを直接見ないようにしてください。本製品のランプからは強い光と熱が発せられます。ランプの光には紫外線が含まれています。ランプの稼働時は紫外線が放射されるため、眼または皮膚に悪影響を及ぼすおそれがあります。必要以上に眼や皮膚をランプの光にさらさないでください。ユーザー自身および関係するスタッフの保護のために、紫外線放射による危険性とその防護方法を周知してください。布目が詰まった上衣や手袋を着用することで、皮膚を保護できます。紫外線保護用に作成された防護メガネを着用することで、眼を紫外線から保護できます。ランプからは、紫外線のほかに強い可視光も発せられるため、防護メガネを選択する際にはその点も考慮する必要があります。
- 紫外線への曝露:**一部の薬物は、紫外線に対する人体の感受性を高めることが知られています。ACGIH（米国産業衛生専門家会議）では、労働者が 1 日 8 時間に浴びる紫外線量を、1 平方センチメートルあたりの有効紫外線量で 0.1 マイクロワット未満とするよう勧告しています。スタッフの累積放射レベルがこれらの政府のガイドラインを超えていないことを確認するため、作業環境の評価を実施することをお勧めします。
- 冷却液回路。**本プロジェクターには、青色の不凍性希釈（エタンジオール 1/3、脱塩水 2/3）で充填された冷却液回路が含まれています。冷却液回路で液漏れが発生した場合は、本装置の電源をオフにしてサービス担当者に連絡してください。この液体は家庭用のものではありません。子どもの手が届かないように注意してください。飲み込むと人体に有害です。妊婦が触れないようにしてください。眼、皮膚、および衣服に触れないようにしてください。有毒ガスを吸入しないようにしてください。



警告: 排気ボックスを取り外す時に有害な可動部品に晒されます。排気ボックスを取り外す前にプロジェクターへの電源供給を断つには、必ずプロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜いてください。



警告: 排気ボックスを取り外す時に高輝度および紫外線放射に晒されます。排気ボックスを取り外す前にプロジェクターへの電源供給を断つには、必ずプロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜いてください。



警告: プロジェクターがオンの時、排気ボックスは非常に過熱されています。火傷を回避するためには、排気ボックスに触れる前に少なくとも 15 分間は冷却してください。

火災の危険を避けるために

- プロジェクターの近くに可燃性物質を置かないでください。

1. 安全

- Barco 大型スクリーン投影製品は、最も厳格な規制に適合するように設計および製造されています。通常動作時に、本プロジェクターは本体外面と通気ダクトから排熱します。これらはいずれも通常の状態であり、安全です。本プロジェクターのすぐ近くに可燃性物質が置かれていると、その物質が自然発火して火災を引き起こす可能性があります。このため、プロジェクターのすべての外面の周囲には必ず「立ち入り禁止区域」を設け、この区域内にはいかなる可燃性物質も置かないようにしてください。すべての DLP プロジェクターについて、この立ち入り禁止区域は 40 cm (16 インチ) 以上とする必要があります。レンズ側の立ち入り禁止区域は、最小でも 5 m とする必要があります。プロジェクターの動作時には、プロジェクターやレンズにいかなる素材の覆いもかぶせないようにしてください。このプロジェクターが設置されている付近に可燃性物質を絶対に近づけないでください。このプロジェクターは、換気の良い場所に、発火物や直射日光を避けて設置してください。プロジェクターを雨や水分にさらさないでください。火災が発生したら、砂、二酸化炭素 (CO₂)、または粉末の消火器を使用してください。漏電による火災には水を使用してはいけません。プロジェクターの保守点検はかならず当社認定のサービス担当員に依頼してください。必ず正規の Barco の交換部品を使用してください。プロジェクターの安全性が損なわれる恐れがありますので、当社指定の交換部品を必ず使用してください。
- この機器にあるスロットと開口部は通気のために設けられています。プロジェクターを安定して動作させ、オーバーヒートを防ぐために、これらのスロットと開口部は塞いだり覆ったりしないでください。開口部が塞がれないように、プロジェクターを壁の近くや、ベッド、ソファ、じゅうたんなどの柔らかい素材の表面上に置かないでください。ラジエータや温風の吹出口の近くや上には、決してこのプロジェクターを配置しないでください。適切な通気が確保されない限り、本プロジェクターを他の装置内に組み込んだり、他の筐体内に配置したりしないでください。
- 熱がこもるのを防ぐため、投影を行う場合は通気のよい部屋や冷房している部屋で使用する必要があります。
- プロジェクターは、完全に冷却してから格納してください。その際、コードはプロジェクターから取り外してください。
- 排気の通り道やランプ ハウスの上に、熱に敏感なものを置かないようにしてください。
- プロジェクターをポートレートモードで使用すると、排気口は床側を向きます。したがって、フロアカバーは非常に高温になるので、90 °C (194 °F) に耐えられる必要があります。

プロジェクターの損傷を防ぐために

- このプロジェクターは、特定の種類のランプ (ハウス) を使用するように設計されています。適切なランプの種類については、設置方法を参照してください。
- プロジェクターのエアフィルターを定期的に清掃または交換する必要があります (少なくとも1ヶ月に1度は清掃します)。清掃を行わないと、プロジェクター内部の空気の流れが滞り、過熱が生じます。過熱により、動作中にプロジェクターがシャットダウンしてしまう場合もあります。
- プロジェクターは、空気取入口への自由な空気の流れを確保し、冷却システムから排気される熱気が滞りなく排出されるように取り付けてください。
- 適切な空気の流れを確保するために、またプロジェクターが EMC および安全要件に適合するために、プロジェクターはすべてのカバーを設置した状態で使用してください。
- キャビネットにあるスロットと開口部は通気のために設けられています。プロジェクターを安定して動作させ、オーバーヒートを防ぐために、これらのスロットと開口部は塞いだり覆ったりしないでください。開口部が塞がれないように、本製品をベッド、ソファ、じゅうたんなどの柔らかい素材の表面上に置かないでください。ラジエータや温風の吹出口の近くや上には、決して本製品を配置しないでください。適切な通気が確保されない限り、本製品を他の装置内に組み込んだり、他の筐体内に配置したりしないでください。
- プロジェクター上、または内部に何も漏れがないことを確認してください。漏れがある場合は、プロジェクターのスイッチを切り、電源コードを抜きます。資格を持ったスタッフが確認するまで、プロジェクターは使用しないようにしてください。
- プロジェクターの冷却ファンや、プロジェクター周囲の空気の自由な流れを妨げないようにしてください。束ねていない紙やその他の物体を、プロジェクター各面の 10 cm (4 インチ) 以内に近づけないでください。
- 本装置を水の近くで使用しないでください。
- 許可されたプロジェクター配置の場合のみ、冷却回路が正しく機能することが保証されます。プロジェクターを別の配置で使用することはできません。正しい設置については設置手順を参照してください。
- レーザー光の特別な注意:** DLP プロジェクターを高出力のレーザー機器と同じ部屋で使用する場合には、特別な注意が必要です。レンズにレーザー光が直接または間接的に当たると、Digital MicroMirror Devices™ に重大な損傷をまねく場合があります。この場合、保証が適用されなくなります。
- 直射日光の下に絶対にプロジェクターを置かないでください。レンズに直射日光が直接当たると、Digital MicroMirror Devices™ に重大な損傷をまねく場合があります。この場合、保証が適用されなくなります。
- 梱包用のダンボールと梱包材は保管しておいてください。将来、この装置を梱包して発送する必要性が生じた場合に使用できます。発送する場合は、本装置の保護のため工場出荷時と同様に梱包してください。
- クリーニングを行う前に、プロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜いてください。液体クリーナーや洗剤やエアゾール クリーナーは使用しないでください。クリーニングの際には、湿らせた布を使用してください。シンナー、ベンジンなど強力な液体や研磨剤は、キャビネットを損傷するため使用しないでください。がんこな汚れは、中性洗剤で軽く湿らせた布を使用することで取り除くことができます。
- 最高の光学パフォーマンスと解像度を確保するため、投影レンズには特別に反射防止コーティングが施されています。このため、レンズには触れないようにしてください。レンズのほこりを取り除く場合には、柔らかい乾燥した布を使用してください。湿らせた布、溶剤、シンナーは使用しないでください。
- 定格の最大環境温度は次のとおりです: $t_a = 35\text{ }^{\circ}\text{C}$ 。
- ランプ ハウスが損傷した場合や熱で変形した場合には、ランプを交換してください。

修理点検が必要な場合

- 設置した製品のカバーを開けて、ご自分で修理点検しようとししないでください。カバーをあけると、感電などの危険があります。
- 修理点検はすべて、当社認定のサービス担当員に依頼してください。
- このマニュアルで説明していない内部設定やその他のコントロール設定を出荷時の設定から変更すると、プロジェクターの深刻な破損を引き起こす可能性があり、また保証も行われなくなる恐れがありますので、ご注意ください。
- 次のような場合には、プロジェクターの電源プラグをコンセントから抜き、当社認定のサービス技術員に修理点検を依頼してください。
 - 電源コードやプラグが破損したり擦り切れている場合。
 - 本装置に液体をこぼした場合。
 - 本製品が雨や水に濡れた場合。
 - 本製品を指示にしたがって操作しても正しく動作しない場合。操作についての説明がないコントロールは、調節しないでください。誤った調節をすると破損する恐れがあり、当社認定の技術員による大規模な修理や再調整が必要となることがあります。
 - 本製品を落としたり、キャビネットが破損した場合。
 - 本製品のパフォーマンスに大きな変化があり、修理点検が必要であると表示された場合。
- 部品交換: 部品交換が必要な場合、保守技術者がオリジナルの Barco の部品、またはそれと同等の性質を持つ当社認定の部品を使用しているか確認してください。認定外の部品を使用すると、パフォーマンスや信頼性が低下し、また火災や感電などの危険が生じる場合があります。認定外の部品を使用した場合、保証が無効となることがあります。
- 安全確認: このプロジェクターの修理点検が終了したら、この装置が正常に動作するかどうか、サービス担当者に安全確認を依頼してください。
- 破裂の危険性に関する注意: 次の点に注意してください。



ご注意: キセノン コンパクト アーク ランプは、非常に高圧になっています。ランプが点灯している場合、メーカーの指示に厳密に従って操作しないと、電球の通常の動作温度により圧力が高まり、電球が爆発する恐れがあります。通常の室内温度では電球は安定していますが、落としたり、取り扱いを誤ると、破裂する恐れがあります。キセノン ランプを含むランプ ハウスを分解する必要がある場合や、保護用のコンテナや布をキセノン ランプから取り外す場合には、かならず当社認定の防護服を着用してください。

当社認定のキセノン ランプ取扱用防護服



警告: キセノン電球の取り扱い時は必ず、顔の保護具（フルフェイスのシールド）を着用してください。



警告: キセノン電球を扱う場合には、必ず防護服（ウェルダージャケット）を装着してください。



警告: キセノン電球を扱う場合には、必ず手首プロテクター付きの清潔な革の手袋を装着してください。

バッテリーの爆発を防ぐために

- 電池が正しく取り付けられていないと、発火するおそれがあります。
- 交換には、メーカーが推奨するものと同一または同等の種類のみを使用してください。
- 使用済みバッテリーを破棄する場合は、各地方自治体における危険物の廃棄規則を確認の上、適切に処理してください。

2. 全般

この章について

この章を読んでから、Barco HDQ 2K40 を設置してください。この章には、HDQ 2K40 を設置するための要件として、最低/最高周辺温度や湿度、プロジェクターの設置場所の周辺に設ける必要がある安全のための空間、必要な電力網などの重要な情報を記載します。

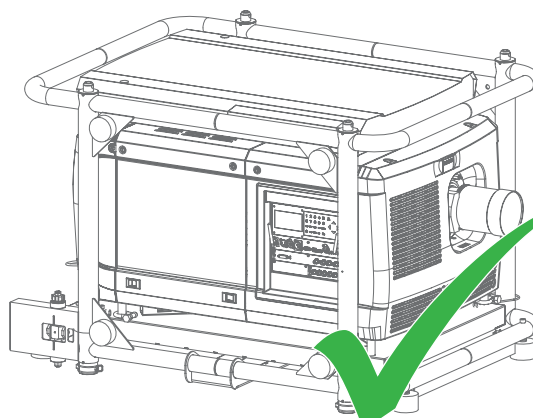
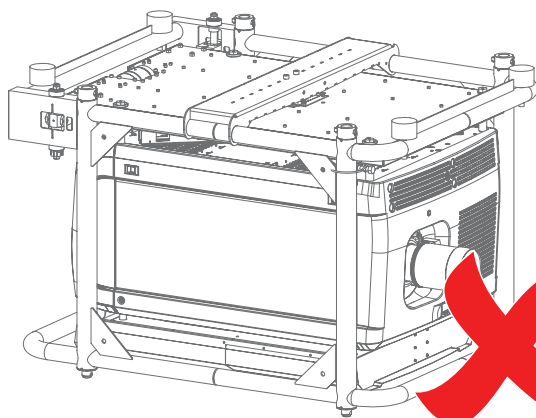
また、画像のサイズ、環境の光のレベル、プロジェクタの配置や使用するスクリーンの種類は、プロジェクション システムの最適な使用に重要な要素です。



Barco は、法的に規定された保証条件の一部として、いかなる問題もなく製造されていることを保証します。この章に記載されている仕様に従って使用していただくことが、プロジェクターが正常に動作する上で不可欠です。仕様に従わずに使用すると、保証の対象外となることがあります。



警告: HDQ 2K40 プロジェクターを上下逆さまにして輸送しないでください。そうしなければ、フレームに損傷が発生する場合があります。フレームが折れて、プロジェクターが落下する恐れがあります。



画像 2-1

概要

- 設置要件
- プロジェクターの開梱
- 初期検査
- 吸気口と排気口
- プロジェクター ツールセット の無料ダウンロード
- インストール プロセスの概要

2.1 設置要件

環境条件

以下の表は、HDQ 2K40 を安全に稼働および保管するための物理的な環境条件について要約したものです。

環境	動作時	保管時
環境温度	10 °C から 35 °C	-15°C (5°F) ~ 60°C (140°F)
湿度	相対湿度 5% ~ 85% 結露なし	相対湿度 5% ~ 95% 結露なし
高度	-60 (-197Ft) ~ 3000m (9843Ft)	-60 (-197Ft) ~ 10,000m (9843Ft)



開梱した後は、プロジェクターをしばらく何もせずに数時間置いておきます。直ぐに使用を開始すると、ライトプロセッサユニットの起動に失敗する場合があります。

冷却要件

プロジェクターはファンで冷却する仕組みになっており、通気排気を実際に行うことができるように、最小でも 20 cm (8 インチ) ほど、プロジェクター ヘッドの周囲に十分な空間を確保する必要があります。プロジェクターの通気口で測定される周辺温度が、+35°C (+35.00°C) を超えることがない場所で使用する必要があります。

プロジェクターのすべての通気口および排気口の概要については、18 ページ、吸気口と排気口を参照してください。

清潔な空気環境

プロジェクターは、プロジェクターの通気口に清潔な空気が自由に流れることを保証できる方法で設置する必要があります。設置には、煙マシンや同様の機器によって生成されるような空気の汚染があるような環境では、プロジェクターに清潔な空気が届く前にこの汚染を取り除くことを強くお勧めします (脂の残留物の薄い層がプロジェクターの光学系およびイメージング電子表面に残り、パフォーマンスが低下します)。プロジェクターから汚染された空気を避けるまたはブロックするデバイスまたは構造が必要です。不可能な場合は、プロジェクターを清潔な空気のある環境に再設置することを検討してください。

光学系の部分をクリーニングするために特別に設計された製造元が推奨するクリーニングキットのみをお使いください。プロジェクターの光学系では、工業用のクリーナーを使用しないでください。光学系のコーティングが低下し、敏感な光電子部品が損傷する場合があります。注意事項に従わずに、プロジェクターを長期にわたって汚染された空気にさらすと、修理不可能な光学的損傷をまねくおそれがあります。この事態が発生すると、内部の光学系ユニットをクリーニングしても、汚染を取り除くことができず、プロジェクターを使用できなくなります。このような損傷は、どのような状態であっても製造元の保証は適用されず、保証が破棄されることがあります。この場合、修理に関する費用は、機器の所有者が単独で負担するものとします。プロジェクターを害のある環境または汚染された空気から保護するのは、機器の所有者の責任です。製造元は、プロジェクターが不注意な方法、誤った方法、マニュアルに従わない使用方法で使用された場合は、修理を拒否する権利を保有しています。

主電源要件

HDQ 2K40 は公称 230/400V 3W+N+PE 16A 50-60Hz または 208V 3W+PE 27A 50-60Hz で動作します。プロジェクターは、スター接続とデルタ接続またはその反対で内部的に切り替える必要があります。26 ページ、プロジェクターの Y-Δ (wye-delta) 構成を参照してください。

3W+N+PE システムでは、400V ガライン間で計測され、230V ガラインとニュートラル間で計測されます。

3W+PE システムでは、208V はライン間で計測されます。

プロジェクターを電力網に接続するために必要な電源コードは、プロジェクターに付属していません。正しいタイプの電源コードを提供することは顧客の責任です。

電源コードの導体の断面積は、4 mm² または AWG 10 よりも小さくなくてはなりません。

電源コードは、3W+PE (208V) 電源システムの場合は最小で 300V、3W+N+PE (230/400V) 電源システムの場合は最小で 500V の定格である必要があります。

作業員の安全のため、National Electrical Manufacturers Association (NEMA) は、機器パネルおよびキャビネットを接地することを推奨しています。キャビネットを適切に接地することなく、このプロジェクターを操作しないでください。

AC 電源は、現地の規則に基づいて資格を取得した電気技師によって設置する必要があります。ハードウェア、ワイヤー サイズおよび導管のタイプは、現地の規則に準拠する必要があります。

装置の受電端子への電源を断つためには、装置外部の容易に手が届く位置に断路器を取り付けてください。

装置全体を保護するには、最大 40 A の電流遮断機が建物に備え付けられている必要があります。



警告: プロジェクターへの電源供給を断つには、プロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜いてください。

UPS 要件

Uninterruptible Power Supply (UPS) は別名 Continuous Power Supply (CPS) と呼ばれ、50-60Hz で 200-240V の出力電圧を持ち、5.5 アンペアの出力電流を供給する能力を持つ必要があります。

UPS 装置とプロジェクターの UPS コンセント間の接続は、最小 0,75 mm² または 18 AWG および最小 300V の認定を受けた AC 電源コードで行う必要があります。



ご注意: プロジェクターの 200-240V 電源 (UPS コンセント) は、UPS 装置に電源を提供するために使用できない場合があります。プロジェクターの UPS コンセントは、プロジェクターの UPS コンセントに接続するために使用されるだけです。



HDQ 2K40 には UPS 装置が内蔵されていません。

プロジェクターの重量

プロジェクターは人力で持ち上げることが禁止されています。昇降機を代わりに使用してください。プロジェクターはかなりの重量があります。プロジェクターの重量 ± 220 kg。

プロジェクターを設置する構造物は、システムの総重量の 5 倍の耐荷重があることを確認してください。

2.2 プロジェクターの開梱



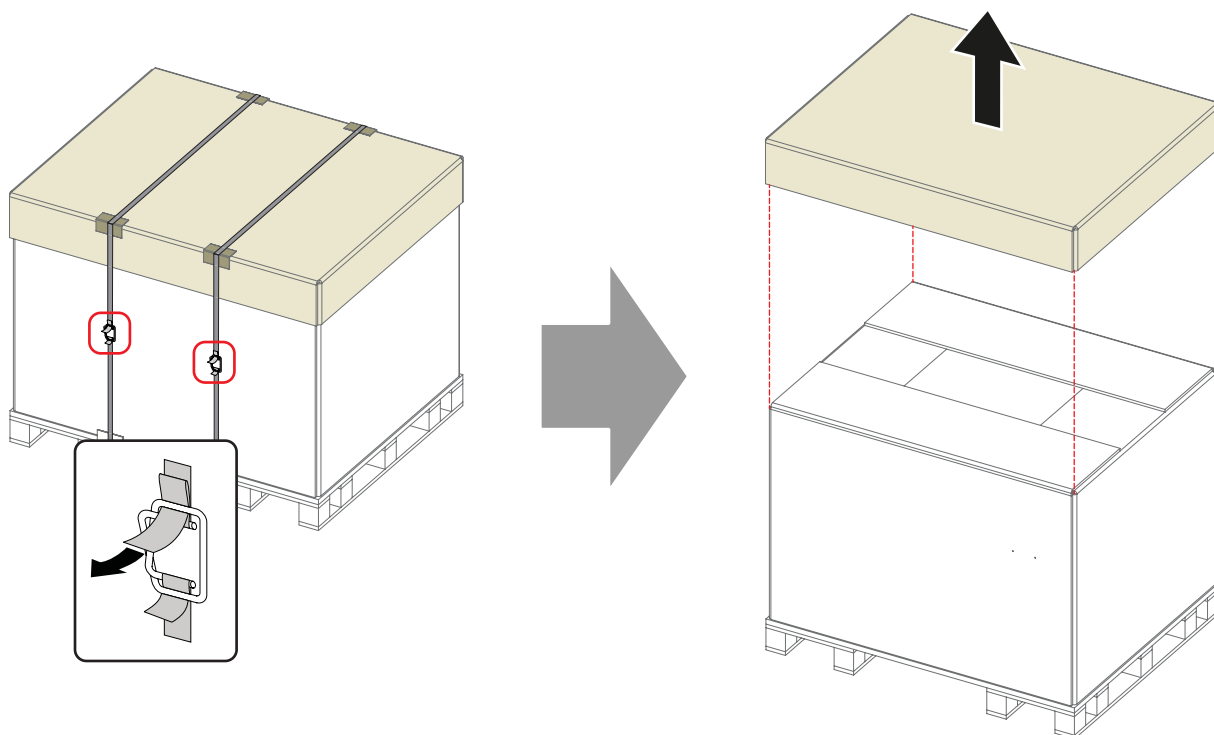
開梱した後は、プロジェクターをしばらく何もせずに数時間置いておきます。直ぐに使用を開始すると、ライトプロセッサユニットの起動に失敗する場合があります。

はじめに

配送時には、プロジェクターはパレットの上に、段ボールで梱包されており、紐と留め具でしっかりと固定されています。輸送中の衝撃保護のため、プロジェクターをフォームで包み梱包しています。目的地にプロジェクターが到着したら、プロジェクターを損傷しないように、安全な方法で段ボールとパレットから取り外します。

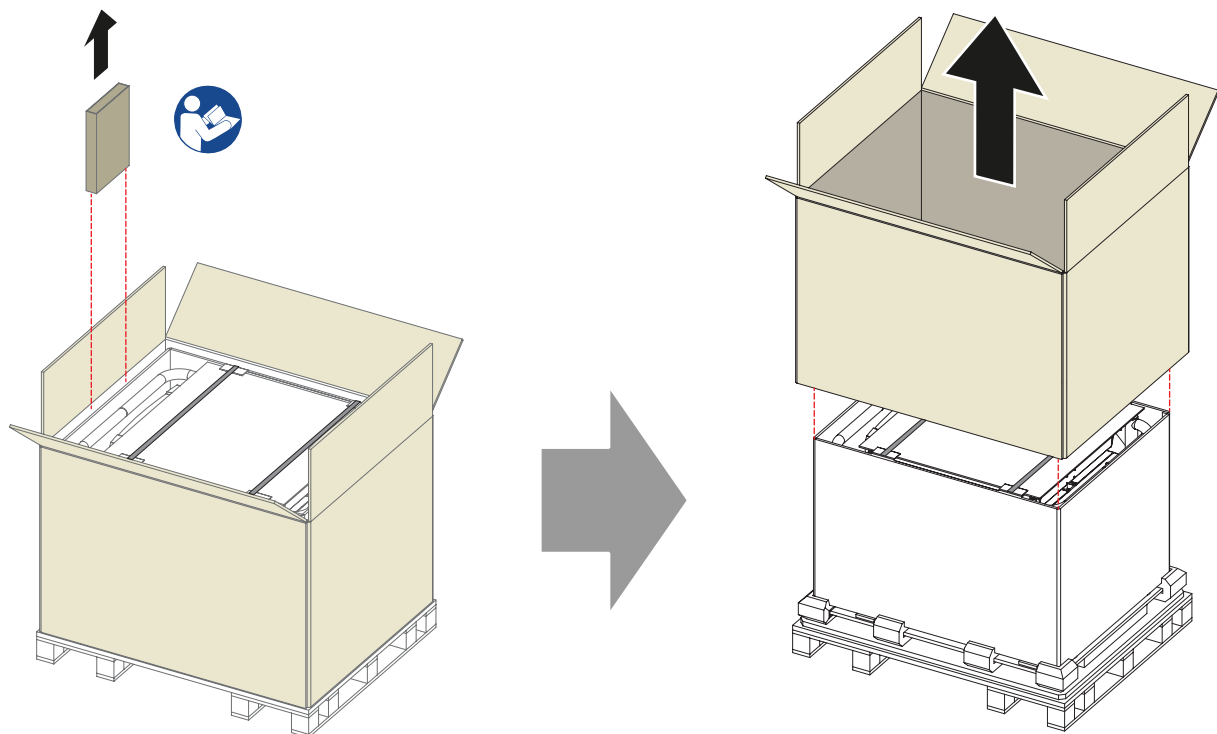
プロジェクターの開梱方法

1. クリップのバンドの端を引っ張ってバンドを外します。
箱のカバーを取り外します。



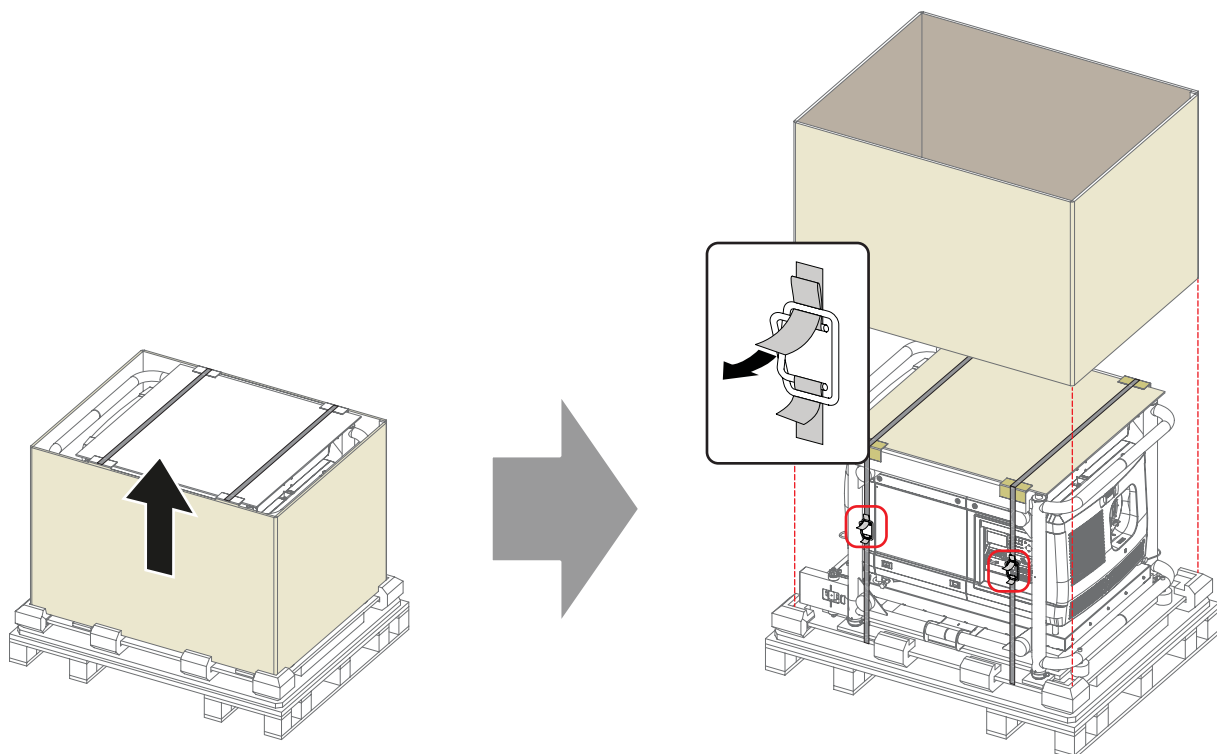
画像 2-2

2. 外側の段ボール箱の上側を開きます。
段ボール箱の内側と外側の間にある小さい箱を取り出します（この箱には、マニュアル、リモコンなどの付属品が入っています）。
プロジェクターの上をスライドさせて外側の段ボール箱を取り出します。



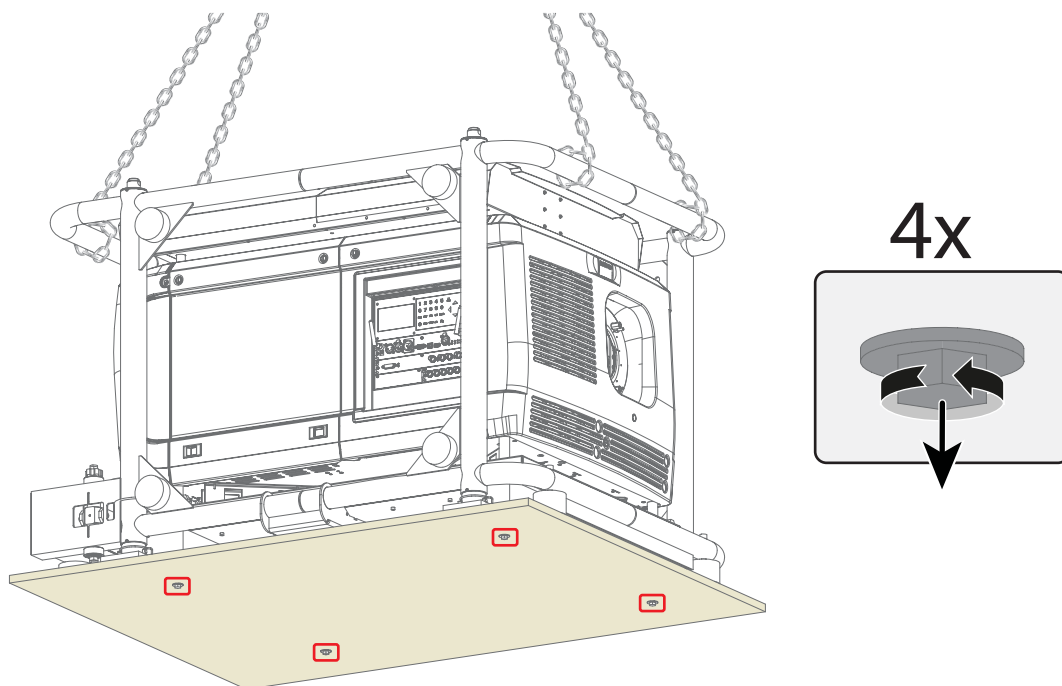
画像 2-3

3. プロジェクターの上をスライドさせて内側の段ボール箱を取り出します。
クリップのバンドの端を引っ張ってバンドを外します。
プロジェクターから段ボールの上部分を取り出します。



画像 2-4

4. プロジェクターをパレットから持ち上げます（木製ボードで支えられている）。昇降機を使用することを推奨しています。
木製ボードの下側には 4 本のねじがあります。
4 本のねじを取り外して、支えている木製ボードからプロジェクターを取り外します。
警告: プロジェクターは人力で持ち上げることが禁止されています。昇降機を代わりに使用してください。プロジェクターはかなりの重量があります。プロジェクターの重量 ± 220 kg。



画像 2-5



将来プロジェクターを梱包して発送する必要性が生じたときのために、梱包用のダンボールと梱包材は保管しておいてください。発送する場合は、本プロジェクターの保護のため工場出荷時と同様に梱包してください。



プラスチックの袋の中のフォームラバーは、プロジェクターのレンズの開口部にかけておきます。プロジェクターを移動するときには、このフォームとプラスチックの袋を毎回再利用することを推奨します。これにより、埃やゴミが入り込むことを防止できます。



レンズは別の箱で配送されます。

2.3 初期検査

全般

プロジェクターは、出荷前に検査が実施され、機械的にも電氣的にも不良がないことが確認されています。プロジェクターの開梱後すぐに、輸送中に破損した箇所がないかどうかを確認してください。確認が完了するまで、梱包材をすべて、廃棄しないでください。破損している箇所を発見した場合はすぐに、運送業者に連絡してください。Barco の販売・サービス部門にただちに連絡してください。



HDQ 2K40 プロジェクターのパッケージには、衝撃感知ラベルが付いています。この衝撃感知ラベルが運搬中に反応している場合 (荷物の到着時に赤になっている場合)、運送業者が運搬中にパッケージを注意して取り扱っていなかったことを表します。このような場合には、ラベルに記載されている手順にしたがって、運送証券に連絡メモを記入し、運送業者と Barco の販売・サービス部門にただちに連絡してください。

箱の同梱品

プロジェクターのパッケージを開梱したら、以下の品目が同梱されていることを確認するようお勧めします。

2. 全般

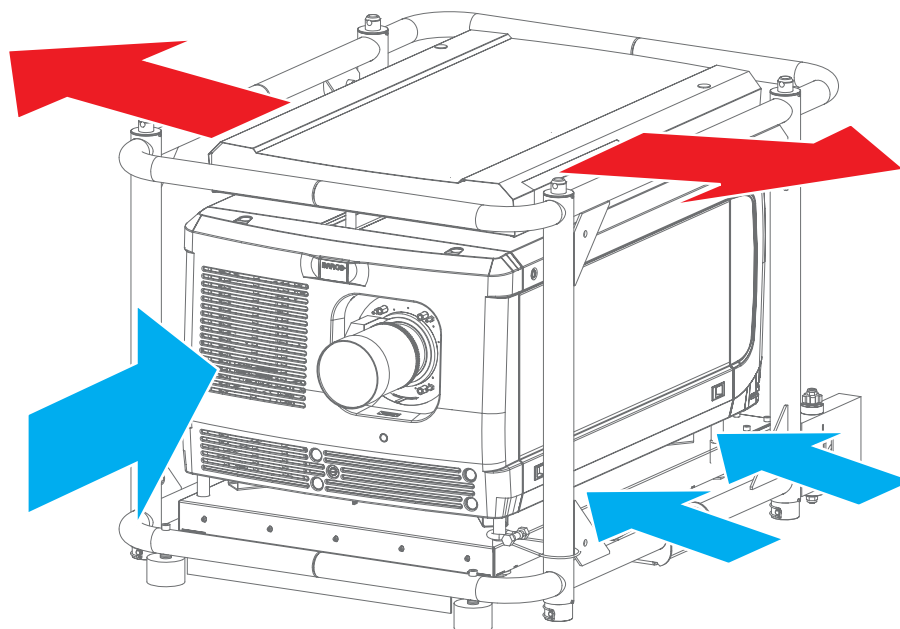
- 安全マニュアル
- クイック スタート ガイド
- 保証書
- 電子版マニュアルが記録された CD-ROM
- リモコン装置 (RCU)
- AA サイズの電池 2 個 (RCU 用)
- データ ケーブル (DVI-A から RGB HV)

機械的なチェック

機械的なチェックでは、ノブやコネクタが破損していないこと、キャビネットやパネルの表面に汚れや傷がないこと、操作パネルに傷やひび割れがないことを確認してください。問題が見つかった場合はすぐに、Barco の販売・サービス部門にご連絡ください。

2.4 吸気口と排気口

吸気口と排気口



画像 2-6

HDQ 2K40 プロジェクターには、3 つの吸気口 (前面に 1 つと下に 2 つ) と 2 つの排気口 (プロジェクターの上の排気ボックス) があります。



警告: プロジェクターをポートレート モードで使用すると、排気口は床側を向きます。したがって、フロアカバーは非常に高温になるので、90 °C (194 °F) に耐えられる必要があります。



警告: プロジェクターのエア フィルターを定期的に清掃または交換する必要があります (少なくとも 1 ヶ月に 1 度は清掃します)。清掃を行わないと、プロジェクター内部の空気の流れが滞り、過熱が生じます。過熱により、動作中にプロジェクターがシャットダウンしてしまう場合もあります。297 ページ、前面のダスト フィルタを清掃 および 298 ページ、下面のダスト フィルタを清掃 を参照してください。



警告: プロジェクターはファンで冷却する仕組みになっており、通気排気を実際に行うことができるように、最小でも 20 cm (8 インチ) ほど、通知口の周囲に十分な空間を確保する必要があります。束ねていない紙やその他の物体を、プロジェクター各面の 10 cm (4 インチ) 以内に近づけないでください。

プロジェクターは、冷却システムからの熱気が滞りなく排出されるように取り付けてください。

プロジェクターの通気口で測定される周辺温度が、+35°C (+95°F) を超えることがない場所で使用する必要があります。

2.5 プロジェクター ツールセット の無料ダウンロード

プロジェクター ツールセット について

プロジェクター ツールセット は、Barco プロジェクターのセットアップ、構成、管理、および制御に使用するソフトウェア ツールです。

このプロジェクター ツールセット ソフトウェアには、モジュールの概念が取り入れられています。基本パッケージに、オプションのいくつかのデバイス プラグイン モジュールをいつでも追加し、拡張できます。

プロジェクター ツールセット ソフトウェアでは、構成をダウンロードして、操作することができます。1つの構成で、異なるスナップショットを取得することができます。スナップショットは、構成の現在の状態を表すもので、スナップショットを再読み込むことで、よく使用されるその状態に戻すことができます。これらの用語は、このソフトウェア全体で使用されます。

プロジェクター ツールセット は、Java 仮想マシン上で動作するスタンドアロンのアプリケーションで、追加サービスなしに動作します。

複数の構成を同時にコントロールできます。構成が異なる方法で接続されている場合もあります。



プロジェクター ツールセット は、ダウンロード版でのみ提供され、CD を発注することはできません。

ダウンロード ファイルの場所

プログラムおよび必要なすべてのプラグイン、さらには、リファレンス マニュアルを URL <https://my.barco.com> から無料でダウンロードできます。登録が必要です。

1. [my.barco.com https://my.barco.com](https://my.barco.com) にアクセスしてください。
2. my.barco.com にログインしてください。
未登録の場合、**[my.barco.com に登録]** をクリックして指示に従ってください。ログインとパスワードを作成したら、my.barco.com に入ることができます。
ログインが正しければ、my.barco.com のスタート ページが表示されます。
3. **[サポート]** タブをクリックし、プロジェクターを検索するためのウィザードに従ってください。プロジェクター ツールセット は、アプリケーション ソフトウェアのタブの下にあります。
4. プロジェクター ツールセット ソフトウェア パッケージをダウンロードします。これは、デバイス プラグイン アップデートおよび対応するリファレンス マニュアルに含まれます。

プロジェクター ツールセット 全体をダウンロードすると、最新のデバイス プラグインがすでに含まれています。プロジェクター ツールセット の最新のコア バージョンをすでにご利用いただいている場合は、Web サイトの同じ場所からデバイス プラグインのアップデートだけをダウンロードできます。

プロジェクター ツールセット はスタンドアロンのアプリケーションであるため、他のソフトウェアをインストールする必要はありません。Java 仮想マシンがこのダウンロード ファイルに含まれています。

設置

最初にリファレンス マニュアル (パーツ番号: R59770052) をダウンロードし、このマニュアルに記載されているインストール手順にしたがってください。

2.6 インストール プロセスの概要



開梱した後は、プロジェクターをしばらく何もせずに数時間置いておきます。直ぐに使用を開始すると、ライトプロセッサユニットの起動に失敗する場合があります。

設定のすべて

プロジェクターを開梱してチェックした後、Barco HDQ 2K40 の設置プロセスを開始できます。この章では、HDQ 2K40 の設定と実行で従う必要のある設置プロセスで、すべての異なるステージの概要を説明します。各ステージが簡潔に説明されていますが、ステップバイステップの詳細は、本マニュアルを参照してください。この概要はチェックリストとして使用し、HDQ 2K40 の設定プロセスのすべてのステージに従っていることを確認してください。

操作内容

1. 設置場所、電気施設などの**すべての設置要件が満たされていることを確認してください**。詳細は、13 ページ、設置要件章を参照してください。
2. **リモコンの準備**。21 ページ、リモコン装置 (RCU) の章を参照してください。
3. **ランプハウスの取り付け**。ランプハウスは、プロジェクターとは別に配達されます。ランプハウスを開梱し、プロジェクターに設置します。25 ページ、ランプハウスの取り付け。の章を参照してください。

4. **レンズの設置。** 特定の状況に相応しいレンズを選択して設置してください。追加のレンズ固定メカニズムを設置することを忘れないでください。49 ページ、 **レンズホルダー** の章を参照してください。
5. **プロジェクターの電力網への接続。** 現地の電力網およびプロジェクターの接続に基づき適切な電力設定を選択してください。26 ページ、 **電源接続へのアクセス**、26 ページ、 **プロジェクターの Y- Δ (wye-delta) 構成** および 28 ページ、 **プロジェクターの電力網への接続** の章を参照してください。必要に応じて、UPS でプロジェクタ機器を接続してください。29 ページ、 **UPS をプロジェクター機器に接続** の章を参照してください。
6. **プロジェクターの物理的な設置。** HDQ 2K40 を縦置きまたは横置きに配置します。31 ページ、 **横置きおよび縦置きモード** の章を参照してください。必要に応じて、複数のプロジェクターを重ねたり、スタンディング構成 (テーブル取り付け) またはハンギング構成 (天井取り付け) を選択します。33 ページ、 **複数台の積み重ねプロジェクター** の章を参照してください。
7. **プロジェクターのスイッチを入れます。** 65 ページ、 **プロジェクターのスイッチ オン** の章を参照してください。
8. **画面で投影される画像を調整。** 35 ページ、 **マルチ機能のフレームの調整** および 37 ページ、 **画面で投影される画像を調整** の章を参照してください。
9. (適用可能な場合) **重ねられたプロジェクターの投影される画像を調整します。** 35 ページ、 **マルチ機能のフレームの調整** および 38 ページ、 **積み重ねたプロジェクターの調整** の章を参照してください。
10. **ソースを正しい入力モジュールに接続します。** 42 ページ、 **入力ソース接続** を参照してください。
11. **ソースを接続する入力スロットを選びます。** 71 ページ、 **ソースの選択** を参照してください。

3. 機器の設置

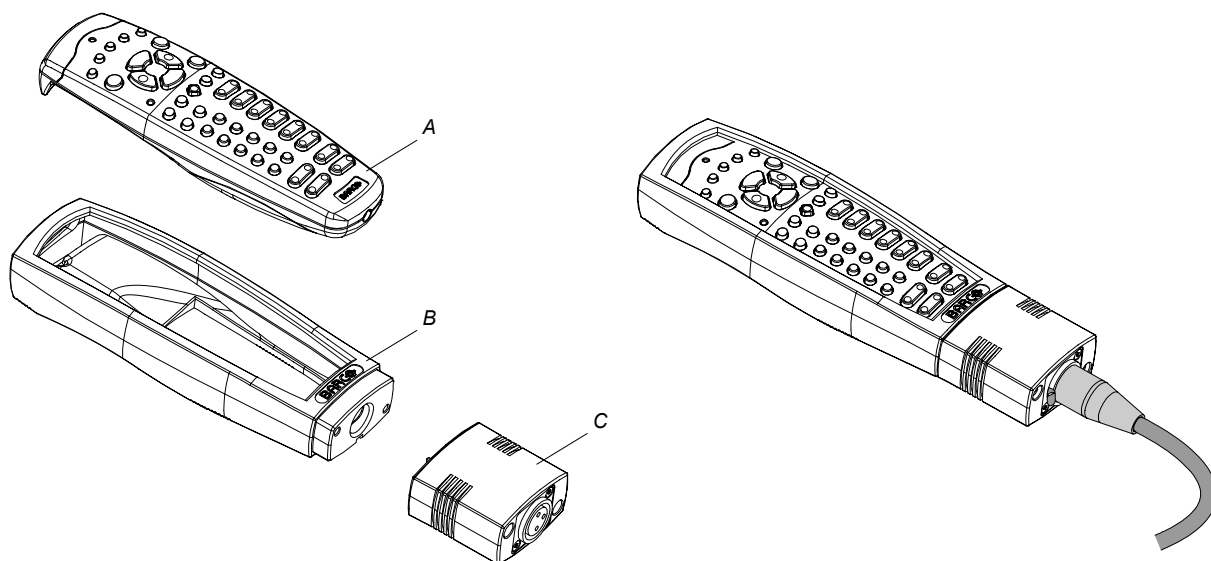
概要

- ・ リモコン装置 (RCU)
- ・ ランプハウスの取り付け。
- ・ 電源接続へのアクセス
- ・ プロジェクターの Y-Δ (wye-delta) 構成
- ・ プロジェクターの電力網への接続
- ・ UPS をプロジェクター機器に接続
- ・ 横置きおよび縦置きモード
- ・ 複数台の積み重ねプロジェクター
- ・ マルチ機能のフレームの調整
- ・ 画面で投影される画像を調整
- ・ 積み重ねたプロジェクターの調整

3.1 リモコン装置 (RCU)

はじめに

HDQ プロジェクターのリモコン装置 (A) には、ラグド ケース (B) と XLR アダプタ (C) が付属しています。リモコン装置は、ミニジャックまたはラグド ケース付きの XLR のいずれかのケーブル接続で使用できます。ケーブルが接続されていると、リモコン装置のバックライトが連続して点灯します。



画像 3-1

- A リモコン装置 (RCU)。
B ラグド ケース。
C XLR アダプタ。

概要

- ・ RCU の電池の装着
- ・ RCU のラグド ケースの装着
- ・ RCU XLR アダプターの装着
- ・ RCU の XLR アダプタの使用
- ・ RCU のさまざまな使用方法

3.1.1 RCU の電池の装着

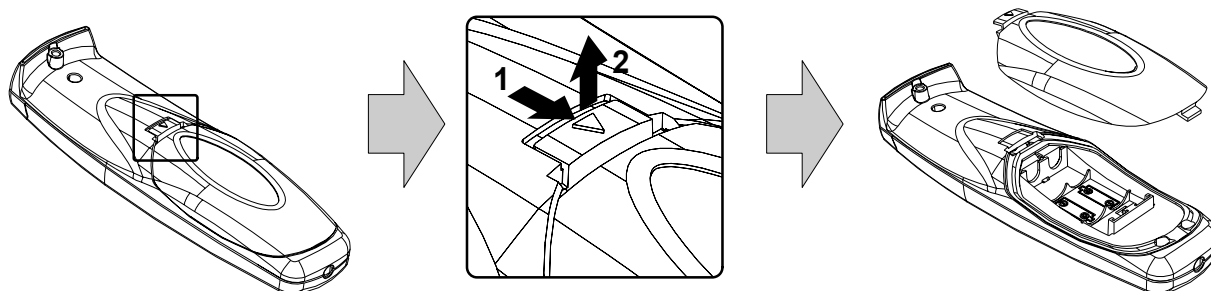
リモコンの電池の場所

輸送時にリモコンが作動して電池の寿命が短くなるのを防ぐために、リモコンには電池が装着されていません。プロジェクターの荷物を開梱すると、リモコン装置に添付されている袋に電池が入っています。リモコンを使用する前に、この電池を装着してください。

3. 機器の設置

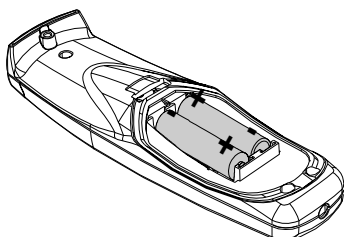
リモコンの電池の装着方法

1. 電池カバーのつまみを爪で少し反対方向に押して (1) から、上方向に引っ張りながら同時にカバーを上を持ち上げます (2)。



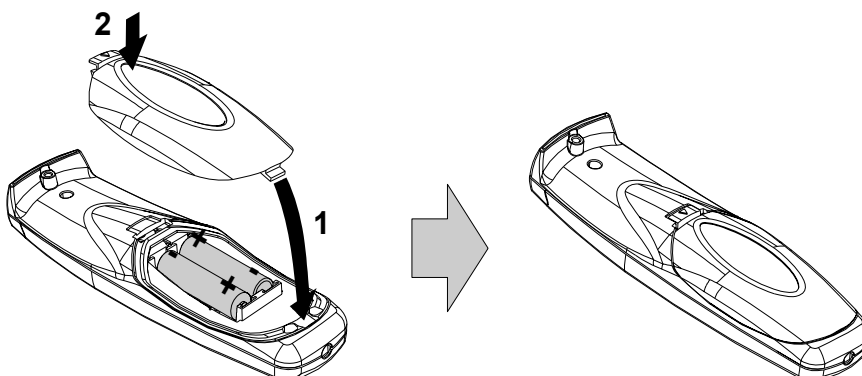
画像 3-2

2. 単三電池 2 本を挿入します。このとき、電池の方向と、電池ケースの内部に表記されている + マークと - マークとが一致していることを確認してください。



画像 3-3

3. 電池カバーの下部のツメをリモコンの底部の溝に挿しこみ (1)、カチッという音がするまでカバーを押し込みます (2)。



画像 3-4



ご注意: 適切な種類の電池と交換してください。AA サイズの電池 2 個を使用します。不適切な種類の電池を使用すると、爆発する危険があります。

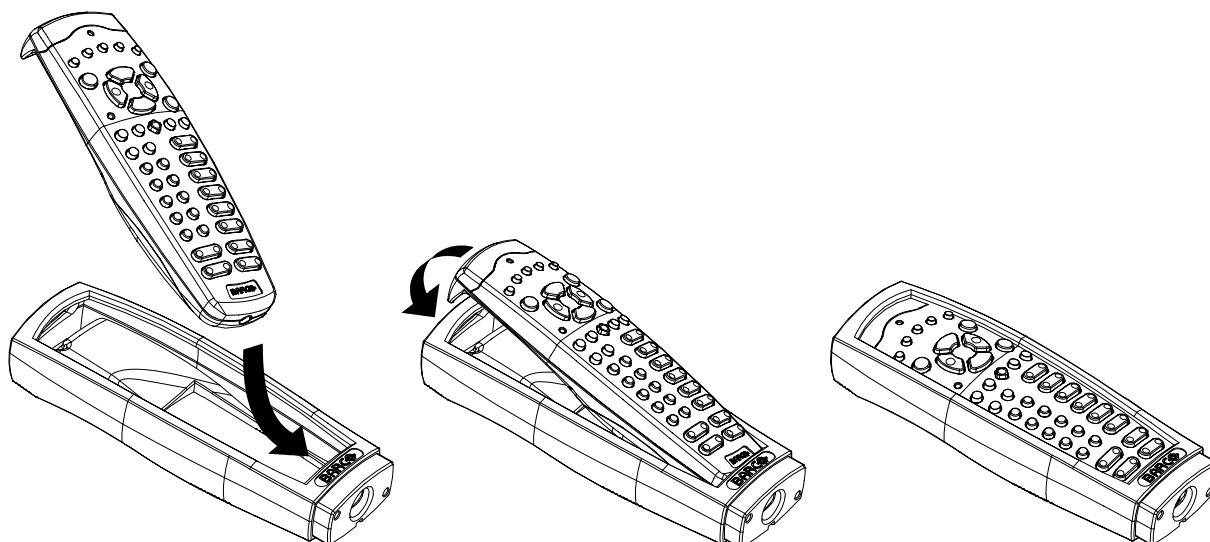


ご注意: 上記の説明に従って、電池を交換してください。電池が正しく取り付けられていないと、爆発する危険があります。

3.1.2 RCU のラグド ケースの装着

リモコンのラグド ケースの装着方法

1. RCU の底部をラグド ケースにはめ込んでから、図に示すように、ラグド ケースの上部を RCU の上部に向かって持ち上げます。



画像 3-5

3.1.3 RCU XLR アダプターの装着



XLR アダプタを装着する前に、ラグドケースを装着します。ラグドケースを RCU から外す場合は、XLR アダプターを最初に取り外します。

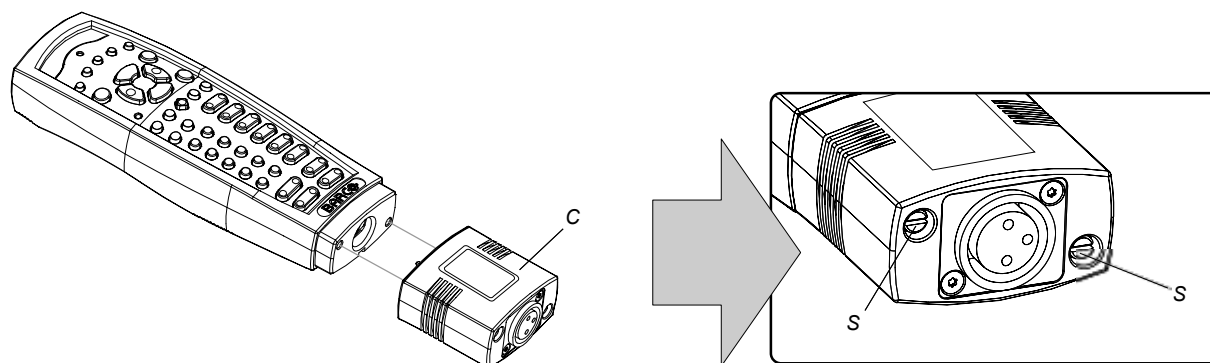
必要な道具

5mm のマイナス ドライバー。

リモコンの XLR アダプタの装着方法

1. XLR アダプター (C) を、図に示すように、リモコン装置のラグドケースの上に押し込みます。

注記: XLR アダプタの文字面が上になっていることを確認します。



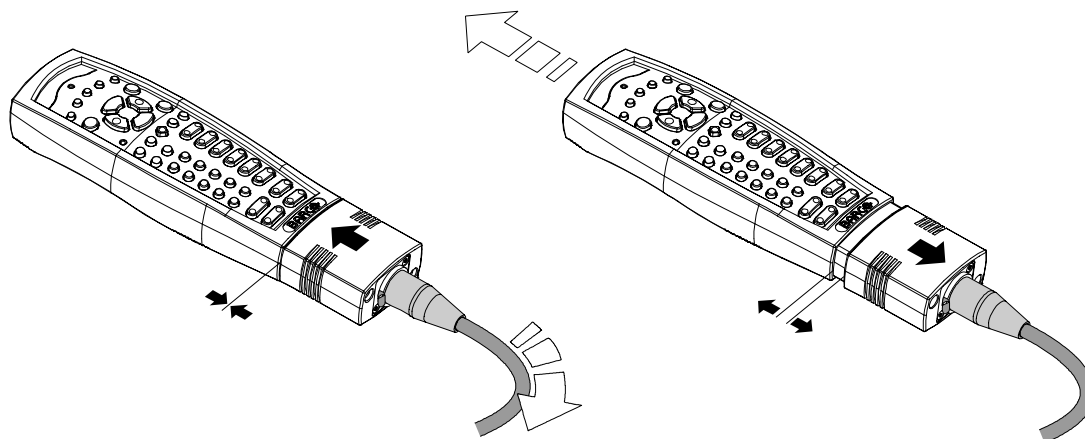
画像 3-6

2. XLR アダプタの 2 個のネジ (S) を閉めます。両方のネジがきつく締まるまで、片方のネジを 1 ~ 2 回転ずつ回すという作業を繰り返します。

3.1.4 RCU の XLR アダプタの使用

リモコンの XLR アダプタの使用方法

1. XLR プラグのケーブルを XLR アダプタに接続します。
2. ケーブルのもう一方を、HDQ 2K40 に接続します。
3. XLR アダプタを左図に示すようにリモコン装置のラグドケースに完全に押し込むと、有線通信が可能になります。XLR アダプタ (約 8mm) を外すと、無線通信に切り替わります。

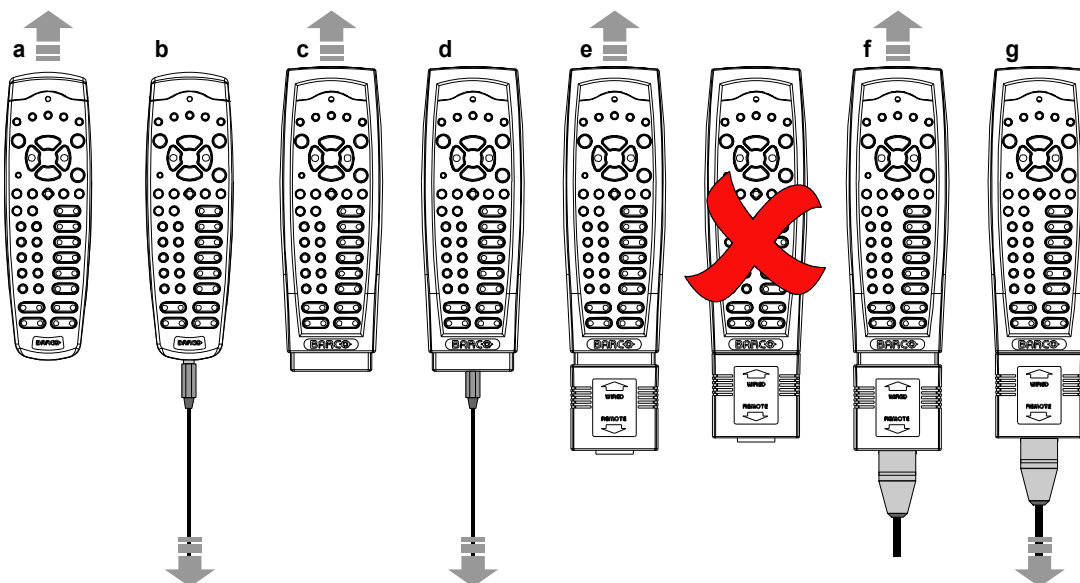


画像 3-7

3.1.5 RCU のさまざまな使用方法

使用方法の概要

図	使用方法の説明	メモ
a.	RCU ケーブルなし	
b.	RCU ケーブルあり (ミニジャック)	ケーブルを接続すると、バックライトが連続して点灯します。赤外線は無効です。
c.	RCU ラグド ケースあり、ケーブルなし	
d.	RCU ケーブルあり、ケーブルあり (ミニジャック)	ケーブルを接続すると、バックライトが連続して点灯します。赤外線は無効です。
e.	RCU ラグド ケースあり、XLR アダプタを“REMOTE (リモート)” から取り外し、ケーブルなし	XLR アダプタを“REMOTE (リモート)” の位置から取り外す必要があります。取り外しておかないと、RCU が動作しません。
f.	RCU ラグド ケースあり、XLR アダプタを“REMOTE (リモート)” から取り外し、ケーブルあり	RCU から赤外線ではコマンドがプロジェクターに送信されます。
g.	RCU ラグド ケースあり、XLR アダプタを“WIRED (有線)” にする、ケーブルあり	RCU から XLR アダプターに接続されたケーブル経由でコマンドがプロジェクターに送信されます。ケーブルを接続すると、バックライトが連続して点灯します。赤外線は無効です。



画像 3-8

3.2 ランプハウスの取り付け。



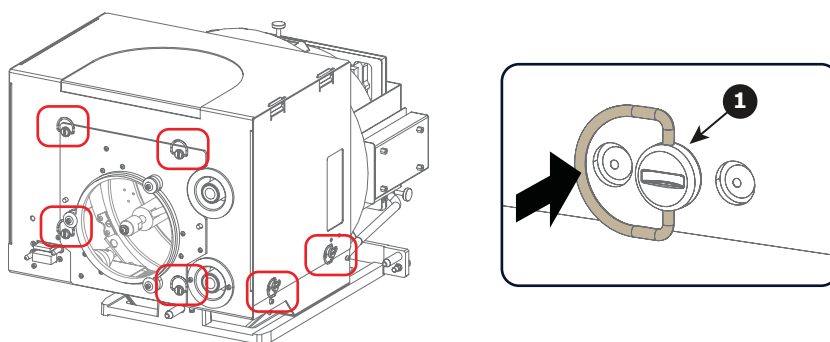
警告: ランプハウスを取り付ける前に、プロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜き、プロジェクターへの電力供給をすべて切断してください。

必要な道具

10 mm ナット ドライバーまたはマイナス ドライバー

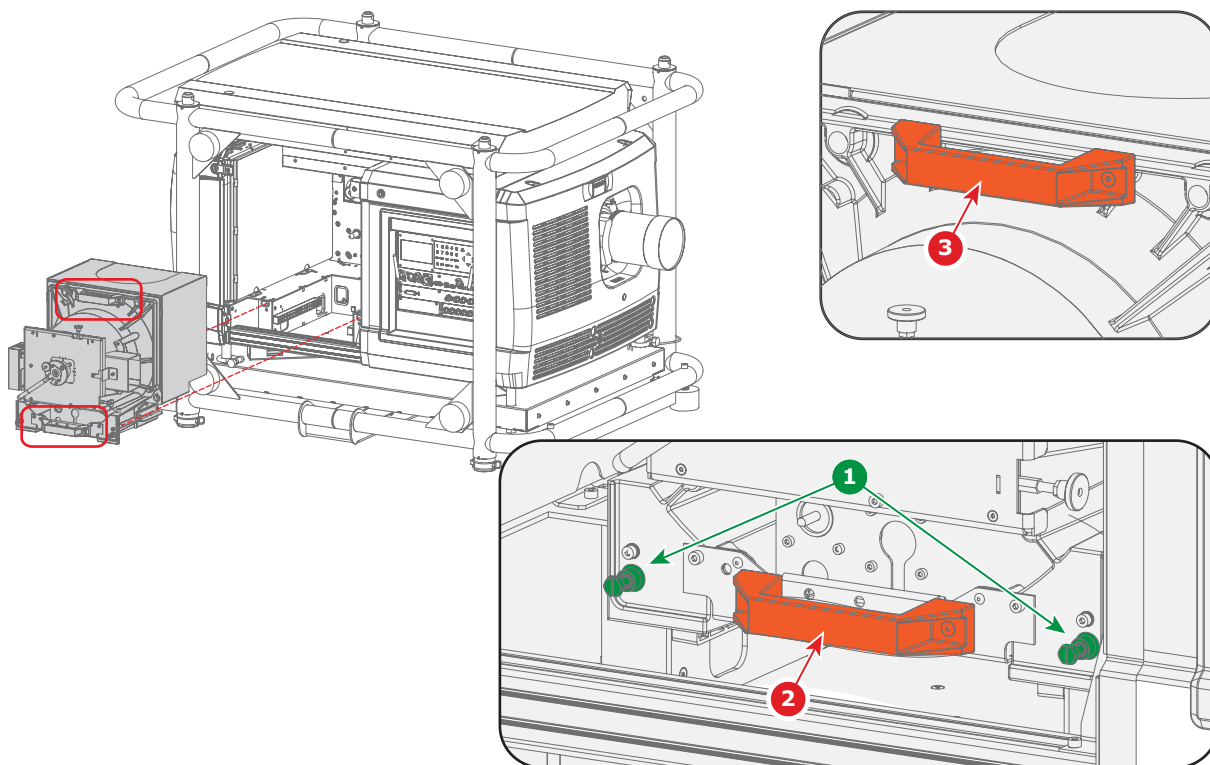
プロジェクターのランプハウスの取り付け方法

1. ランプカバーの取り外し。
2. 6つの回転ワイヤーを配置してねじを4分の1回転すると(1)、カバーがぴったりと重なります。そうならなければ、ランプハウスを挿入中に干渉が発生している可能性があります。



画像 3-9
ねじを4分の1回転する

3. 両方のハンドル(2および3)でランプハウスを締め、プロジェクターのランプコンパートメント内の床板にランプハウスの前面を配置し、床の-slotでランプハウスの足を並べます。
警告: ランプハウスの重量に注意してください。けがをしないように、十分に注意してください。
4. ランプハウスを-slotの奥まで押し込みます。
5. ランプハウスのベースに残りの2つのねじ(1)を締めてランプハウスを留めます。10 mm ナット ドライバーまたはマイナスドライバーを使用します。



画像 3-10
ランプハウスの取り付け。

6. ランプカバーの取り付け。

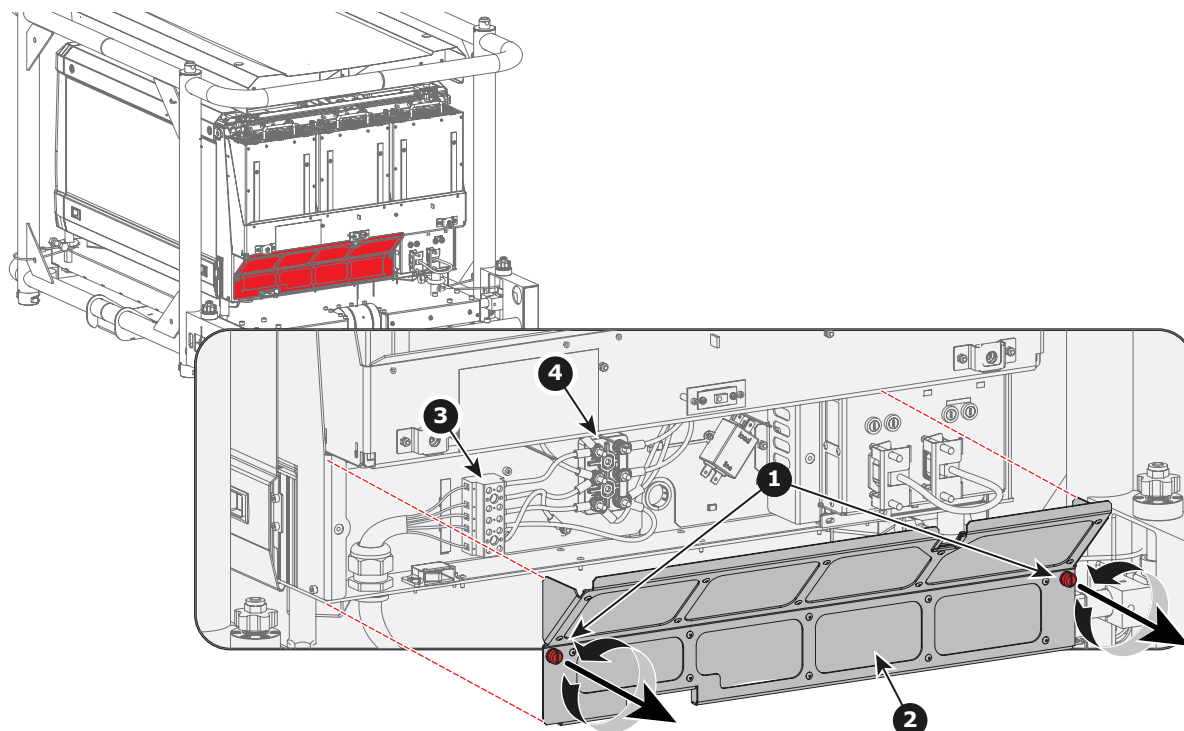
3.3 電源接続へのアクセス

必要な道具

マイナス ドライバー - 6 mm

プロジェクターの電源接続へのアクセス方法

1. プロジェクターのバック カバーを取り外します。309 ページ、背面カバーの取り外しを参照してください。
2. 2 本の拘束ネジ (1) を外します。
3. 電源接続カバー (2) を取り外します。



画像 3-11
電源接続アクセス

端末のバリア ストリップ (3) および Y-Δ 設定ブロック (4) がアクセス可能です。

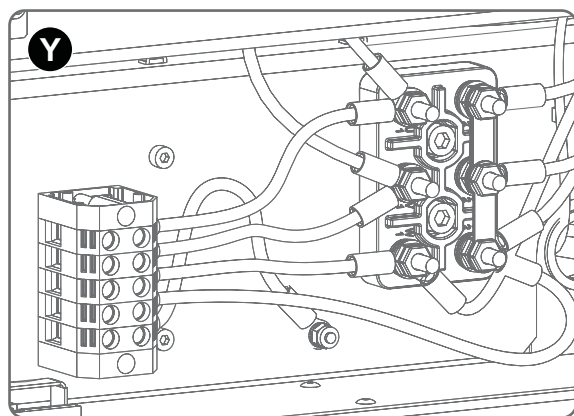
3.4 プロジェクターの Y-Δ (wye-delta) 構成

はじめに

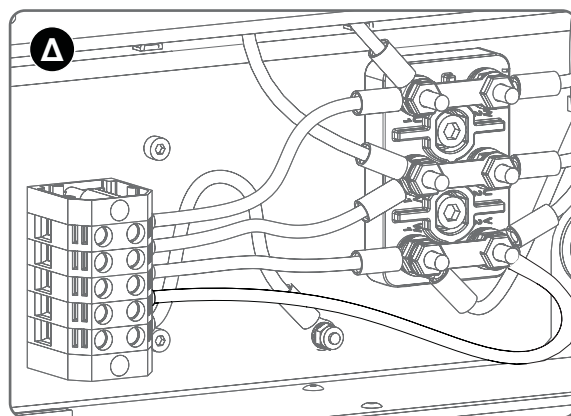
プロジェクターの電源入力は、230/400V 3W+N+PE (Y-接続) または 208V 3W+PE (Δ-接続) の電源供給用に構成できます。プロジェクターを運転する前に、現地の電源供給に基づく正しい場所に接続してください。

3W+N+PE システムでは、400V はライン間 (L1、L2、L3) で計測され、230V はラインとニュートラル間 (L1-N、L2-N、L3-N) で計測されます。

3W+PE システムでは、208V はライン間 (L1-L2、L2-L3、L3-L1) で計測されます。



画像 3-12
プロジェクターの Y-Δ (wye-delta) 構成

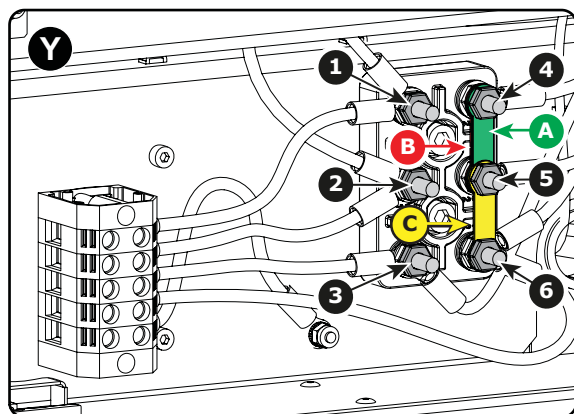


必要な道具

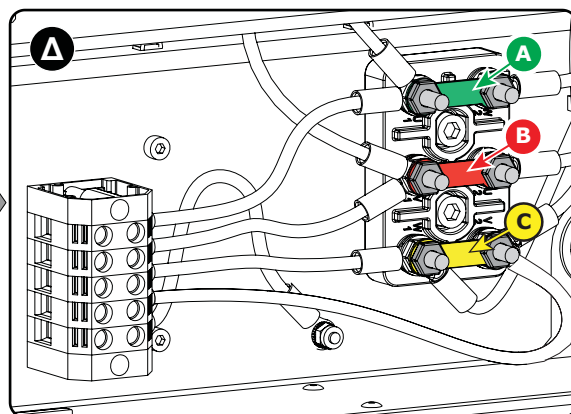
- マイナスドライバー
- レンチ - 10 mm
- トルクレンチ - 10 mm

Y-接続から Δ-接続への切り替え

1. プロジェクターのバックカバーを取り外します。309 ページ、背面カバーの取り外しを参照してください。
2. 電源接続カバーを取り外します。26 ページ、電源接続へのアクセスを参照してください。
3. Y-Δ 構成ブロックで 6 つのトップナット (1-6) を緩めます。
4. 3 つの固定リンクを取り外します (A、B および C)。
注記: リンク A およびリンク B は互いに固定されます。
5. 3 つのリンク (A、B および C) をピン間で水平に固定します。
6. Install the 6 つのトップナットを取り付け、7.5 Nm のトルクに締め付けます。



画像 3-13
Y-接続から Δ-接続への切り替え

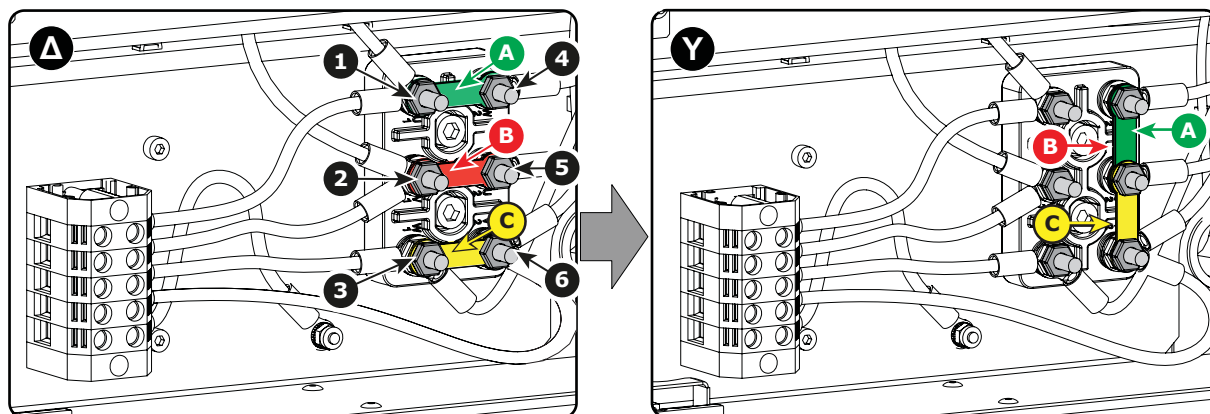


7. 電源接続カバーを取り付けます。
8. プロジェクターのバックカバーを取り付けます。309 ページ、背面カバーの取り外しを参照してください。

Δ-接続から Y-接続への切り替え

1. プロジェクターのバックカバーを取り外します。309 ページ、背面カバーの取り外しを参照してください。
2. 電源接続カバーを取り外します。26 ページ、電源接続へのアクセスを参照してください。
3. Y-Δ 構成ブロックで 6 つのトップナット (1-6) を緩めます。
4. 3 つの固定リンクを取り外します (A、B および C)。
5. 2 つのリンク (A および B) を上 (4) と中間 (5) ピンの間で垂直に固定します。
注記: リンク A およびリンク B は互いに固定される必要があります。
6. 中間 (5) および下 (6) ピンの間で 3 番目のリンク (C) を固定します。
7. Install the 6 つのトップナットを取り付け、7.5 Nm のトルクに締め付けます。

3. 機器の設置



画像 3-14

Δ-接続から Y-接続への切り替え

8. 電源接続カバーを取り付けます。

9. プロジェクターのバック カバーを取り付けます。309 ページ、背面カバーの取り外しを参照してください。

3.5 プロジェクターの電力網への接続



警告: 電気系統はすべて、適切な速度でアクセス可能な断路器、電流遮断器、漏電遮断器を使用して保護する必要があります。本装置は、ご使用の地域の電気設置規則に従って設置してください。



警告: プロジェクターの電圧範囲が現地の電源網の電圧と一致することを確認してください。



ご注意: 電源コードの導体の断面積は、4 mm² または AWG 10 よりも小さくなくてはなりません。

必要な道具

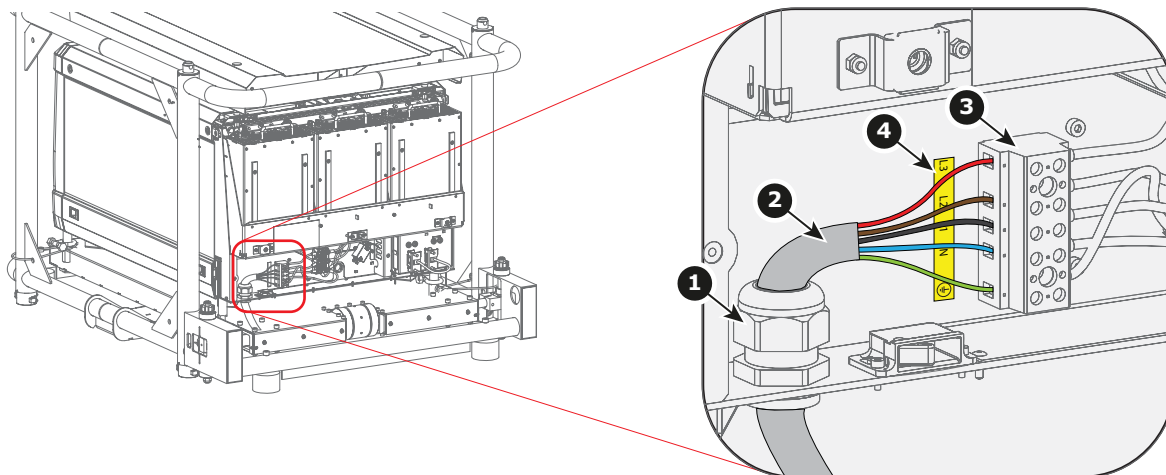
- ・ マイナストルク ドライバー - 4 mm
- ・ モンキーレンチ

必要な部品

- ・ (3W+N+PE では、230/400V) 認定された電源ケーブル、最小で 4 mm² または AWG 10、500V 定格、ケーブルの直径は 11 mm および 21 mm、または
- ・ (3W+PE では、208V) 認定された電源ケーブル、最小で 4 mm² または AWG 10、300V 定格、ケーブルの直径は 11 mm および 21 mm
- ・ 電流遮断機 - 最小 40A

電源網にプロジェクターを接続する方法

1. プロジェクターのバック カバーを取り外します。309 ページ、背面カバーの取り外しを参照してください。
2. 電源接続カバーを取り外します。26 ページ、電源接続へのアクセスを参照してください。
3. ケーブル グランドの固定リングを緩めます (1)。
注記: ケーブル グランドは、11 mm および 21 mm の直径でケーブル用に指定されます。
4. 露出された電源供給ケーブル (2) をケーブル グランドから押し込みます。柔らかい電源コードを使用している場合は、各コンダクターの端がスリーブの端に接触していることを確認してください。
5. モンキーレンチで固定リングを締めてケーブル グランドにケーブルを固定します。
6. ステッカーの凡例 (4) に基づいて、端末バリアストリップ (3) で電源ケーブルの各ワイヤを接続します。ねじを 1.4 Nm のトルクに締め付けます。
警告: まず最初に、常に接地導体 (PE) に接続してください。
注記: 使用できる場合は常にニュートラル コンダクター (N) に接続してください。



画像 3-15
電源接続

7. 電源接続カバーを取り付けます。
8. プロジェクターのバックカバーを取り付けます。309 ページ、背面カバーの取り外しを参照してください。

3.6 UPS をプロジェクター機器に接続



UPS
Uninterruptible Power Supply

イントロダクション

この手順は、プロジェクター機器を UPS に接続できる方法を説明します。デフォルトでは、プロジェクターは UPS なしで使用するよう構成されます。短い電源接続ケーブル (C13/C14 のプラグタイプ) は、プロジェクター機器から電源をループします。



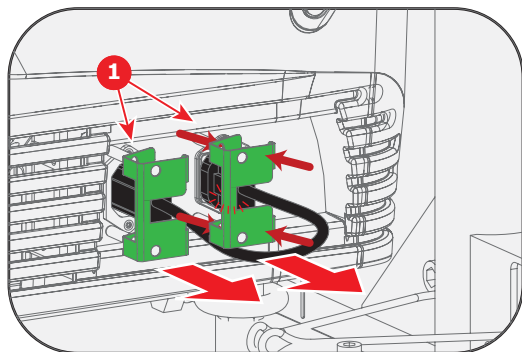
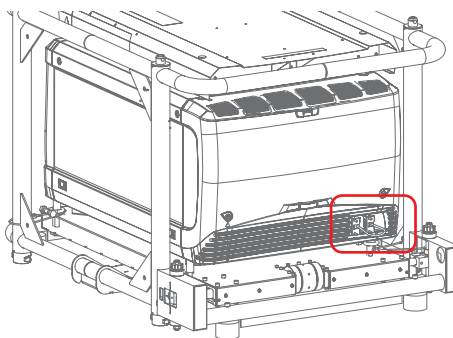
警告: HDQ 2K40 に適する UPS 装置だけを使用してください。

UPS をプロジェクター機器に接続する方法

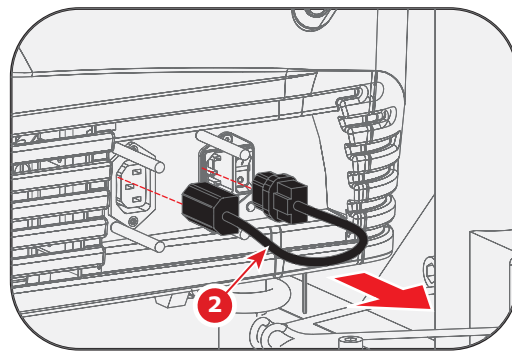
1. 製造メーカーの指示および現地の規則に従って UPS を設置してください。
2. 短い電源接続ケーブルが存在する場合は取り外します：
 - a) 両方の固定スプリング (1) をつまんで取り外し、電源プラグから引っ張ります。

3. 機器の設置

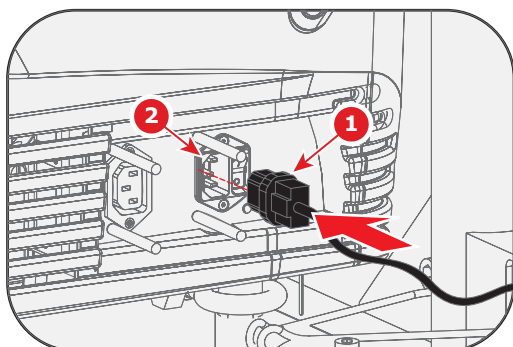
b) 短い電源接続ケーブル (2) から両方の電源プラグを抜きます。



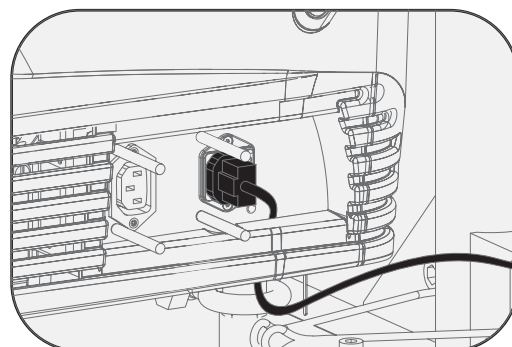
画像 3-16



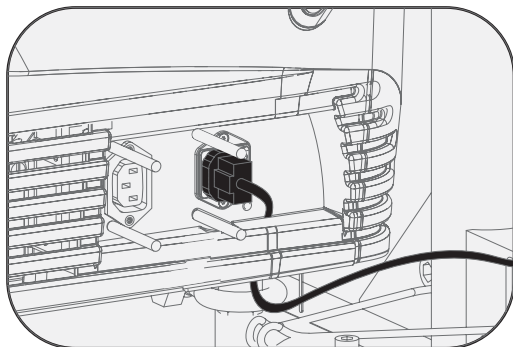
3. 電源出力コードを UPS 装置 (1) からプロジェクターの UPS コンセント (右ソケット) (2) に接続します。
ヒント: 電源プラグに直接接続する代わりに、バックカバーの後ろにケーブルを配置します。これによって、UPS コンセントケーブルを抜かずにバックカバーを取り外すことができます。



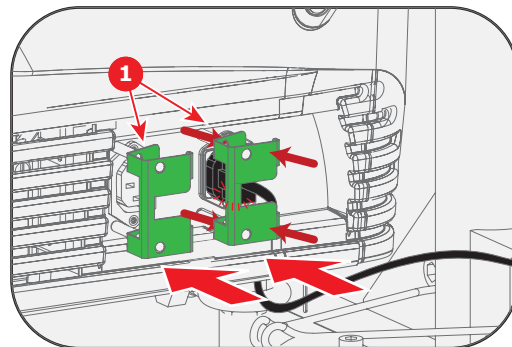
画像 3-17



4. 固定スプリングで UPS コンセントを固定します :
- a) 固定スプリングをつまみます (1)。
 - b) つまみながら、ピン固定スプリングをスライドし、電源プラグに押し込みます。
 - c) 固定スプリングを緩めます。
- ヒント: 緩まないように電源コンセントのソケットに 2 番目の固定スプリングを取り付けます。



画像 3-18





ご注意: プロジェクターの UPS コンセント間の電気的接続は、最小 0,75 mm² または 18 AWG および最小 300V の認定を受けた AC 電源コードで行う必要があります。



ご注意: プロジェクターの電源コンセントを使用して、他の機器に電源を供給しないでください！

3.7 横置きおよび縦置きモード



許可された位置で、 $\pm 15^\circ$ の傾斜または回転を追加で行うことができます。

フレームのプロジェクターの傾斜および回転は、 $\pm 15^\circ$ に含まれます。

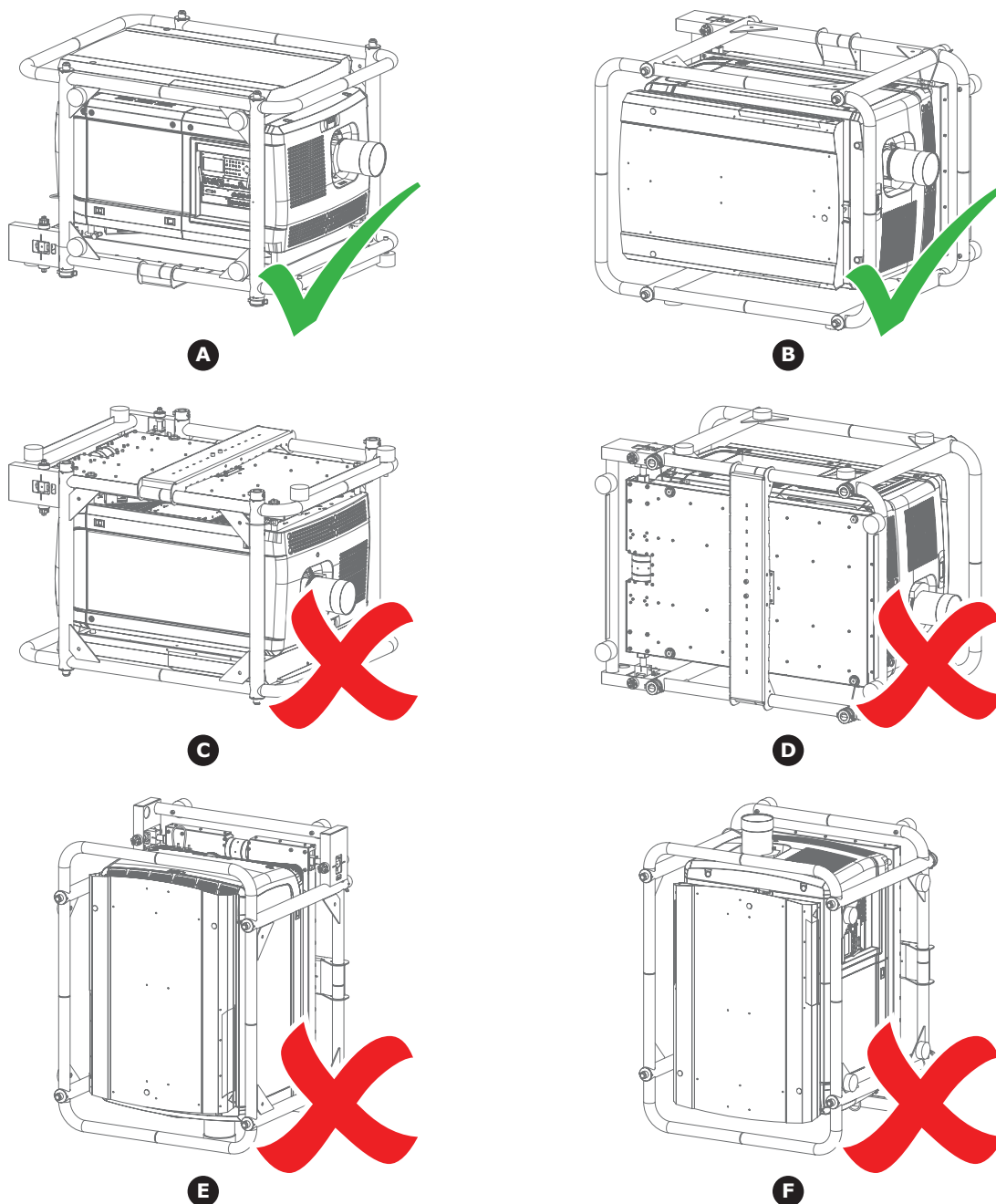
例: プロジェクターは横置きモードで配置され、 3° のフレームで回転されます。 12° の追加のフレーム回転が許可されます。

横置きおよび縦置きモード

プロジェクターは、横置きモードまたは縦置きモードで使用できます。

以下の図は、どの位置が許可され、どの位置が許可されないかを示しています。

3. 機器の設置



画像 3-19

- A 横置きモード (許可)
- B 縦置きモード (許可)
- C 上下逆さま (不許可)
- D ひっくり返された縦置きモード (不許可)
- E 上向き (不許可)
- F 下向き (不許可)



ご注意: 許可されていない位置でプロジェクターを使用しないでください。そうしなければ、プロジェクターに回復できない損傷が発生する場合があります。



警告: 縦置きモードで複数のプロジェクターを重ねることは許可されていません。



ご注意: プロジェクターが縦置きモードで使用される場合、常に冷却水のレベルが十分であることを確認してください。冷却水のレベルをチェックする場合、299 ページ、冷却液レベルの確認を参照してください。

3.8 複数台の積み重ねプロジェクター

はじめに

Barco HDQ 2K40 は、デフォルトでマルチ機能のフレームで取り付けられます。このフレームは、複数のプロジェクターを互いに重ねるために使用できます。重ねられたプロジェクターは、スタンディング（テーブル取り付け）またはハンギング（天井取り付け）で使用できます。



警告: スタンディング構成（テーブル取り付け）では 3 つ以上のプロジェクターを重ねないでください。また、ハンギング構成（天井取り付け）では、2 つ以上のプロジェクターを重ねないでください。そうしなければ、重大な怪我または死亡事故が発生する可能性があります。



警告: 縦置きモードで複数のプロジェクターを重ねることは許可されていません。



警告: プロジェクターは人力で持ち上げることをが禁止されています。昇降機を代わりに使用してください。プロジェクターはかなりの重量があります。プロジェクターの重量 ± 220 kg。



警告: プロジェクターをトラスから吊り下げる場合、最小 4 つのクランプでプロジェクターを取り付ける必要があります。クランプは、プロジェクターのフレームに取り付ける必要があります。システムの総重量の 5 倍の耐荷重があるトラスを使用してください。

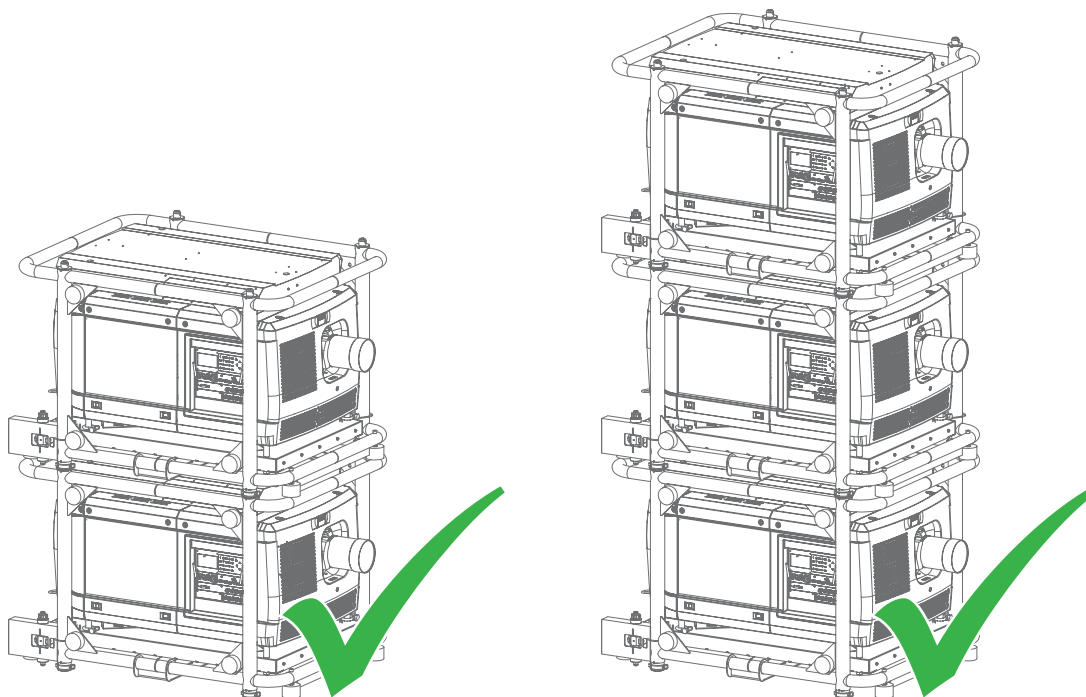


警告: プロジェクターをトラスから吊り下げる場合、プロジェクターフレームとトラスの周囲に 2 つの安全ケーブルを常に取り付けてください。

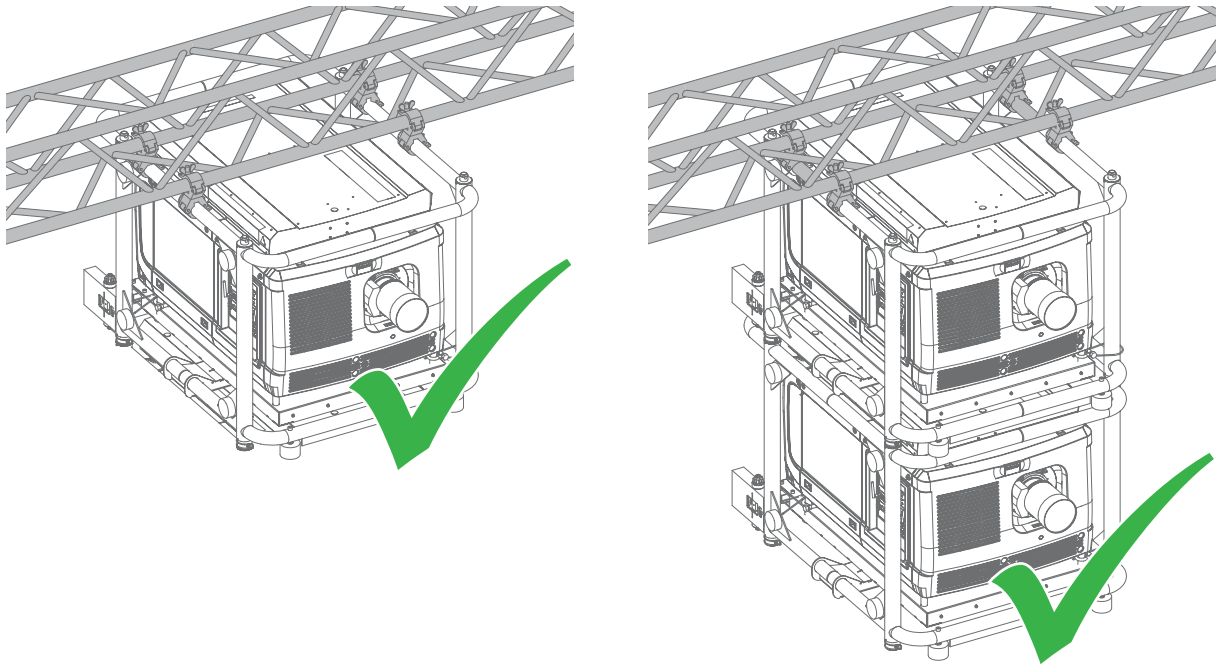
2 台を重ねた構成をトラスから吊り下げる場合、両方のプロジェクターフレームの周囲に 2 つの追加の安全ケーブルを常に取り付けてください。これらのケーブルの正しい使用方法については、以下の手順を参照してください。

許可される構成

以下の図は、許可される構成を示しています。すべての他の積み重ね構成は許可されません。



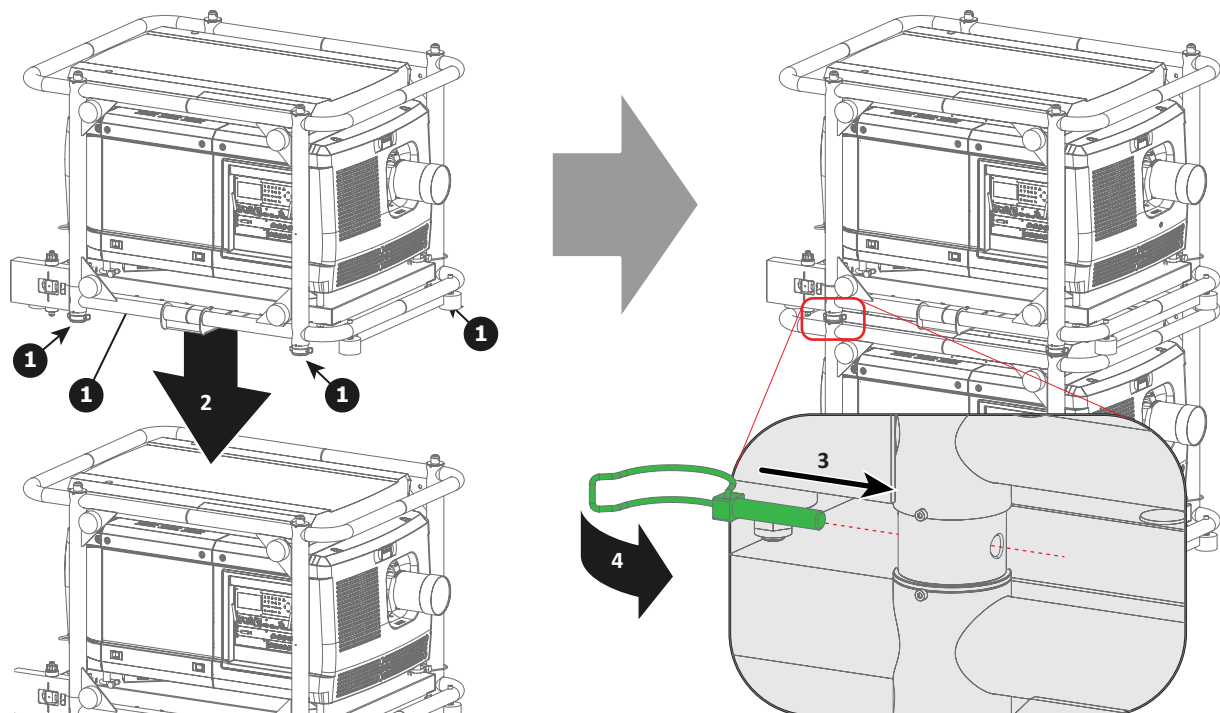
画像 3-20
許可される構成 - テーブル取り付け



画像 3-21
許可される構成 - 天井取り付け

複数のプロジェクターの積み重ねの方法

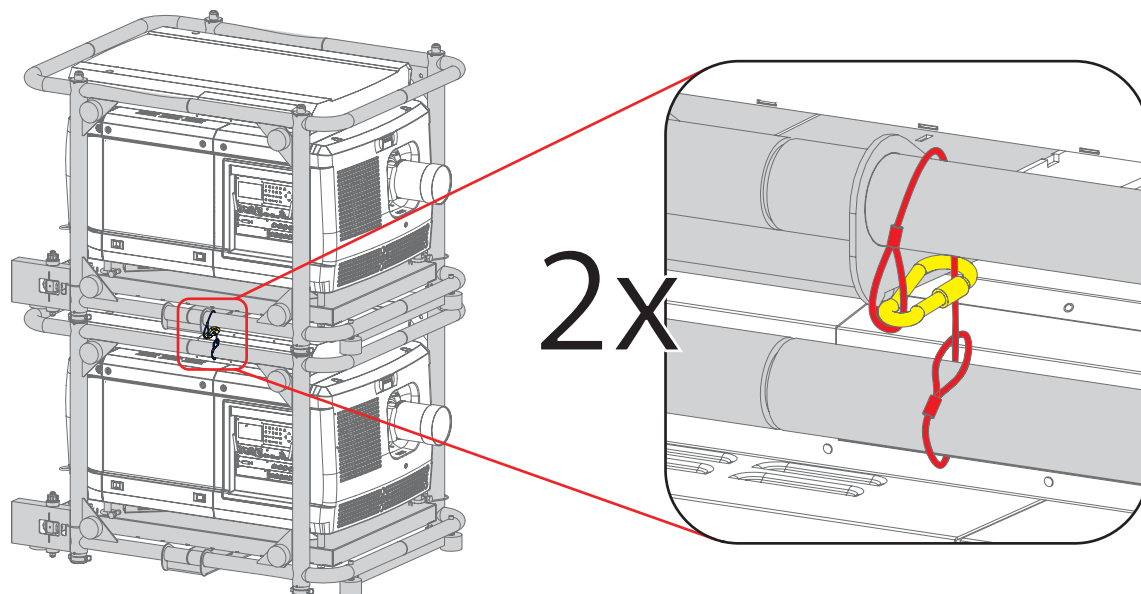
1. 堅くて平らな表面に最初のプロジェクターを配置します。
2. 4つのパイプ リンチ ピン (1) を 2 番目のプロジェクターのフレームから取り外します。
3. 2 番目のプロジェクターを持ち上げ、最初のプロジェクター (2) の上に配置します。上のフレームの穴に下のフレームのピンが収まるようにしてください。
警告: プロジェクターは人力で持ち上げることが禁止されています。昇降機を代わりに使用してください。プロジェクターはかなりの重量があります。プロジェクターの重量 ± 220 kg。
4. 4つのピン リンチ ピン (3) をスライドし、レバー (4) をスイングして締め付けます。



画像 3-22
積み重ねプロジェクター

5. 2つの安全ケーブルを取り付けて、両方のプロジェクター フレームを互いに締め付けます。

- a) 安全ケーブルのループから安全ホックを押し、下のフレームを巻きます。
- b) 上のフレームの周囲に安全ケーブルのもう一方の端を固定し、図に示すようにケーブルの周囲に安全ホックを留めます。吊り下げる距離は、最大で 20 cm (8 インチ) であることを確認してください。必要に応じて、ケーブルの周囲に安全ホックを留める前にケーブルをフレームの周囲で何回か巻きつけてください。
- c) この手順を、フレームの反対側の他の安全ケーブルについても繰り返します。



画像 3-23

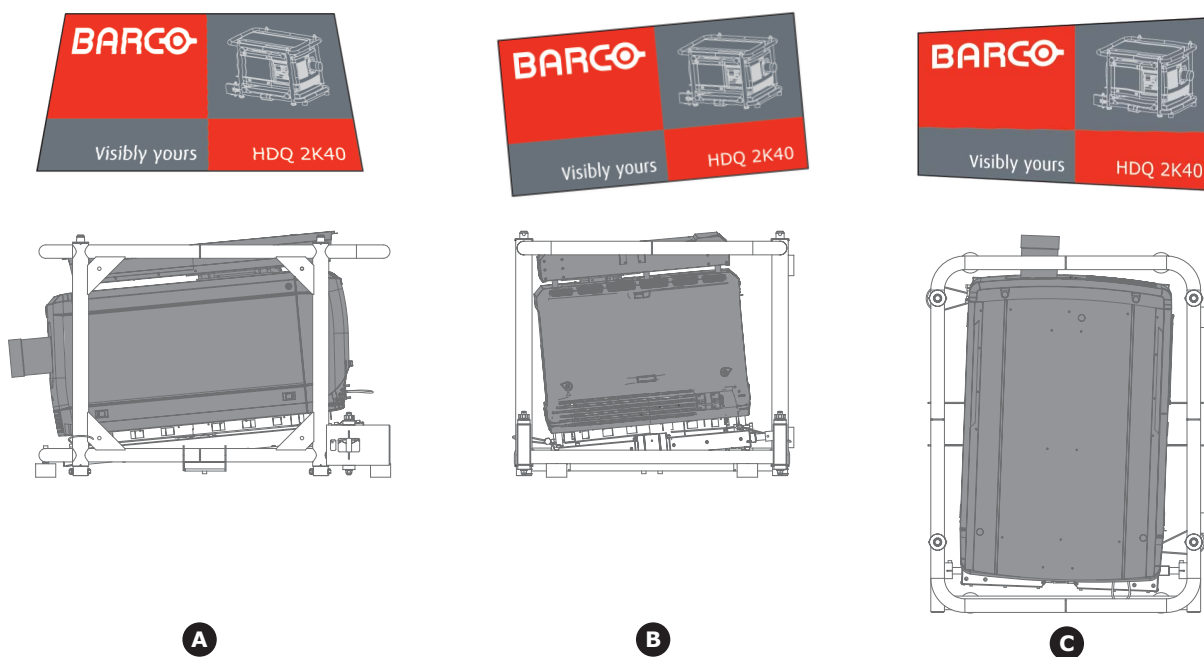
3.9 マルチ機能のフレームの調整

はじめに

Barco HDQ 2K40 は、デフォルトでマルチ機能のフレームで取り付けられます。このフレームは、プロジェクターの位置を調整するために使用できます。フレームは 3 つの異なる方法で調整できます：

- 傾斜
- 回転
- 歪曲

以下の画像は、これらの 3 つの条件を説明します。



画像 3-24
A 傾斜

3. 機器の設置

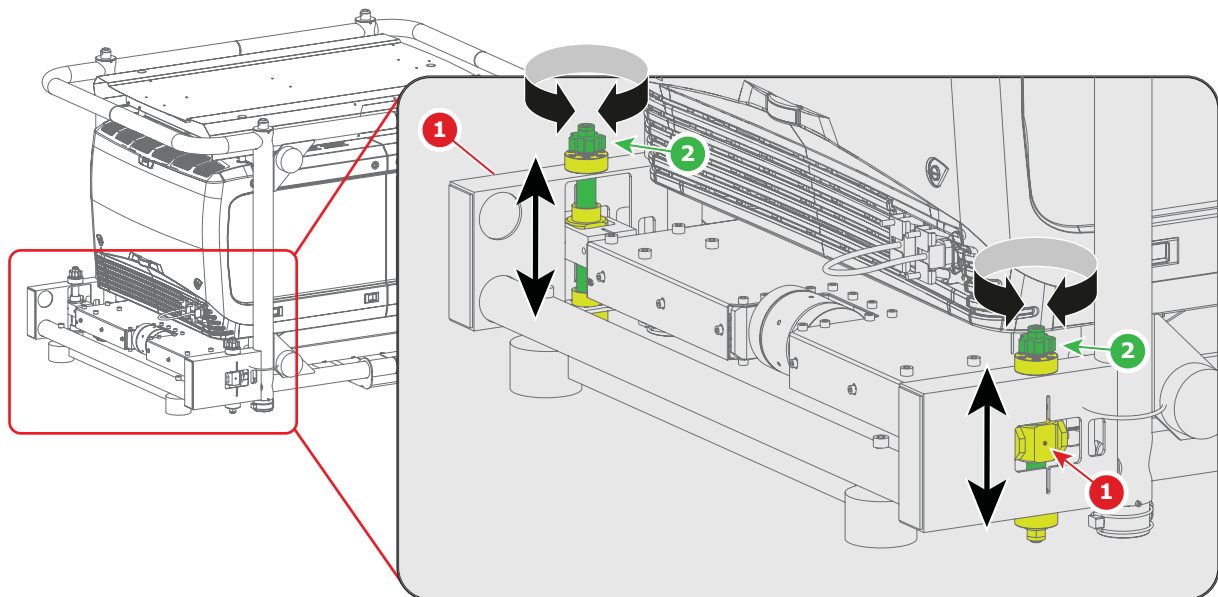
B 回転
C 歪曲

必要な道具

- 2.5 mm 六角レンチ
- 17 mm レンチ

フレームでプロジェクターを傾斜および回転する方法

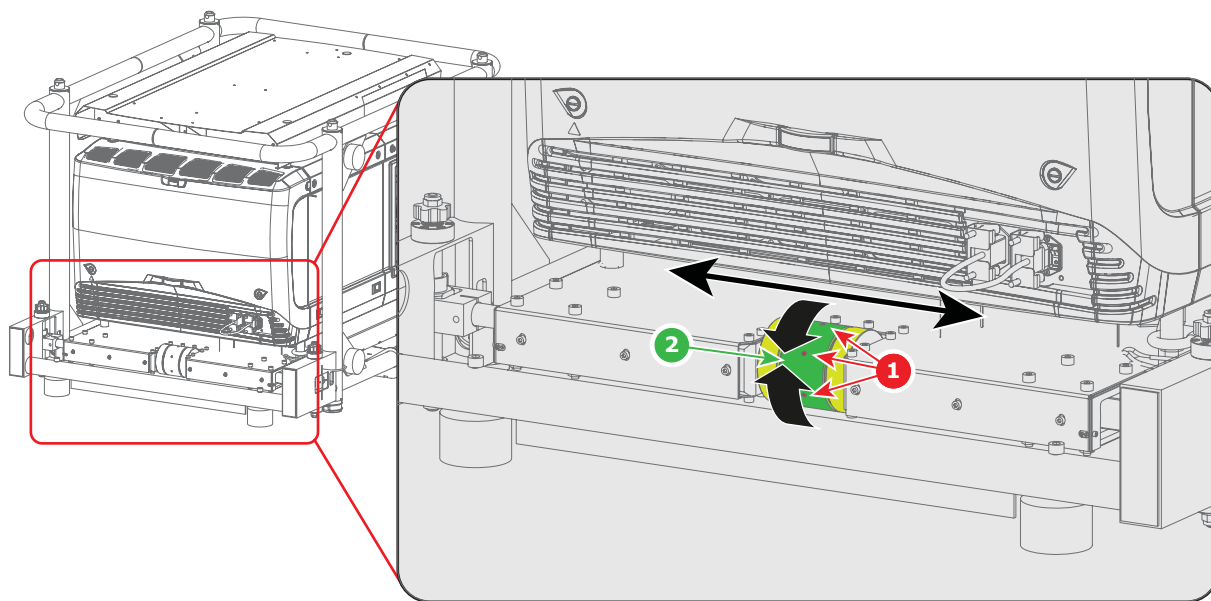
1. フレームの背面にある調整機能のねじ (1) を緩めます。2.5 mm 六角レンチを使用します。
2. 左右の調整ねじ (2) を反時計回りに回してプロジェクターの背面を低くします。
または、
時計回りに回してプロジェクターの背面を上げます。
注記: 17 mm レンチを使用して調整ねじを回すことができます。
3. プロジェクターを回転するには、反対方向に左右の調整ねじ (2) を回します。
4. ねじ (1) を締めます。2.5 mm 六角レンチを使用します。



画像 3-25
プロジェクターの傾斜および回転

フレームでプロジェクターを歪曲する方法

1. フレームの背面にある調整機能のねじ (1) を緩めます。2.5 mm 六角レンチを使用します。
ヒント: 調整ロッドの最も到達可能なねじだけが以前に締められている場合があります。
2. プロジェクターを時計回りに歪曲するには調整ロッド (2) を時計回りに回します。
または、
プロジェクターを反時計回りに歪曲するには反時計回りに回します。
3. ねじ (1) を締めます。2.5 mm 六角レンチを使用します。
ヒント: 最も到達可能なねじだけを締めます。



画像 3-26
プロジェクターの歪曲

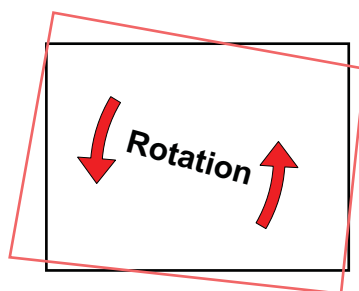
3.10 画面で投影される画像を調整



以下の手順を開始する前に、マルチ機能フレームの調整メカニズムを学んでください。35 ページ、マルチ機能のフレームの調整 を参照してください。

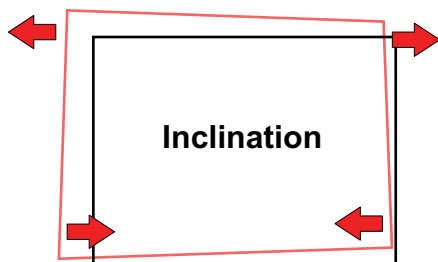
画面で投影される画像を調整する方法

1. プロジェクターの内部ハッチパターンを投影します。204 ページ、内部パターン を参照してください。
2. プロジェクターの回転を調整します。
ハッチ パターンのアウトラインが投影画面と最も対称となるように調整します。



画像 3-27

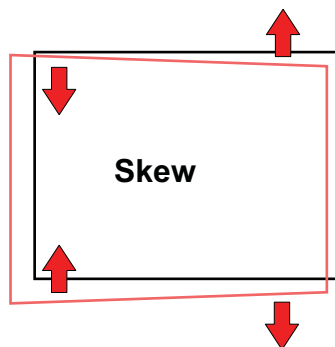
3. プロジェクターの傾斜を調整します。
ハッチ パターンのアウトラインが投影画面と最も対称となるように調整します。



画像 3-28

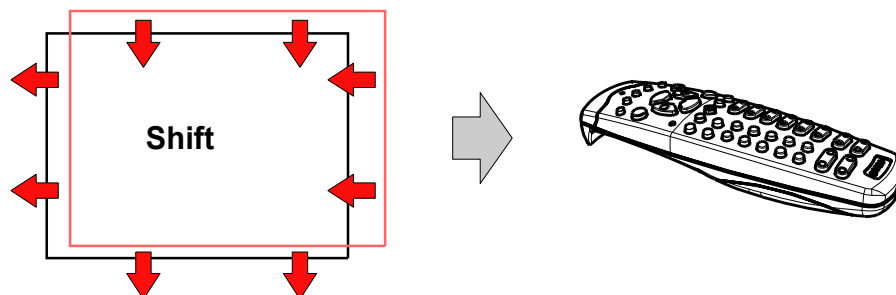
4. プロジェクターの歪曲を調整します。
ハッチ パターンのアウトラインが投影画面と最も対称となるように調整します。

3. 機器の設置



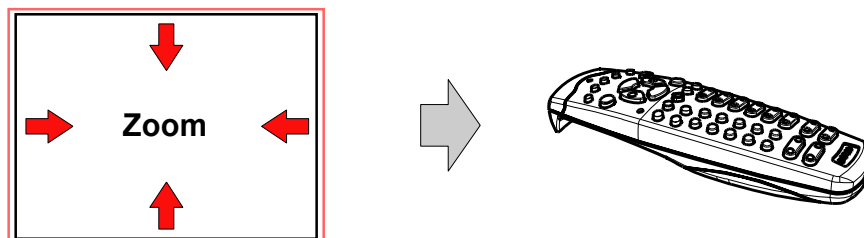
画像 3-29

5. ハッチ パターンのアウトラインが投影画面に対して最も対称になるまで、ハッチ パターンを水平または垂直に移動します。
注記: 「移動」機能は電動になっています、つまり、ローカル キーパッドまたはリモコン ユニットにアクセスして、「移動」起動を操作する必要があります。174 ページ、レンズの調整、移動を参照してください。



画像 3-30

6. ハッチ パターンのアウトラインが投影画面のアウトラインと正確に一致するまで、ハッチ パターンをズームインまたはズームアウトします。
注記: 「ズーム」機能は電動になっています、つまり、ローカル キーパッドまたはリモコン ユニットにアクセスして、「ズーム」起動を操作する必要があります。173 ページ、レンズの調整、ズーム/フォーカスを参照してください。



画像 3-31

7. 重ねられたプロジェクターのハッチ パターンが投影画面と完全に並ぶまで手順 2 以降を繰り返します。
8. ハッチ パターンが完全に鮮明になるまでプロジェクターの画面焦点を合わせます。
注記: 「焦点」機能は電動になっています、つまり、ローカル キーパッドまたはリモコン ユニットにアクセスして、「焦点」起動を操作する必要があります。173 ページ、レンズの調整、ズーム/フォーカスを参照してください。

3.11 積み重ねたプロジェクターの調整



以下の手順を開始する前に、マルチ機能フレームの調整メカニズムを学んでください。35 ページ、マルチ機能のフレームの調整を参照してください。



リファレンス プロジェクター

スタンディング (テーブル取り付け) の場合、これは最も低いプロジェクターです。

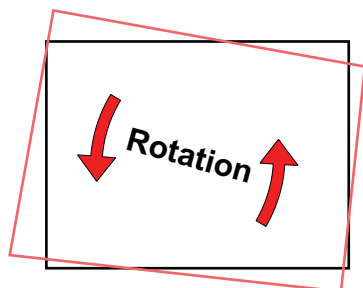
ハンギング (天井取り付け) の場合、これは最も高いプロジェクターです。

必要な道具

- 2.5 mm 六角レンチ
- 17 mm レンチ

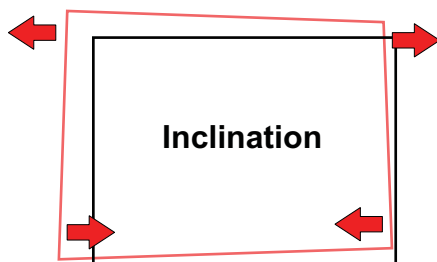
積み重ねたプロジェクターの調整方法

1. 画面のリファレンスプロジェクターを調整します。37 ページ、画面で投影される画像を調整を参照してください。
2. リファレンスプロジェクターの内部ハッチパターンを投影します。204 ページ、内部パターンを参照してください。
注記: パターンは鮮明で、矩形のアウトラインが完全である必要があります。
不鮮明であったり、アウトラインが完全に表示されない場合は、リファレンスハッチパターンで他の積み重ねたプロジェクターを調整する前にリファレンスプロジェクターを再調整します。
3. 積み重ねられたプロジェクターの同じ内部ハッチパターンを投影します。204 ページ、内部パターンを参照してください。
ヒント: 重ねられたプロジェクターに異なった色のハッチパターンを使用します。これにより、投影される両方のハッチパターン間の差異を簡単に確認できます。
4. リファレンスプロジェクターについては、積み重ねられたプロジェクターの回転を調整します。
ハッチパターンのアウトラインがリファレンスハッチパターンと最も対称となるように調整します。



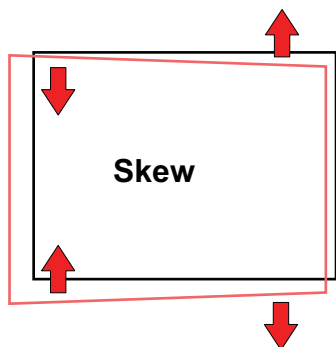
画像 3-32

5. リファレンスプロジェクターについては、積み重ねられたプロジェクターの傾斜を調整します。
ハッチパターンのアウトラインがリファレンスハッチパターンと最も対称となるように調整します。



画像 3-33

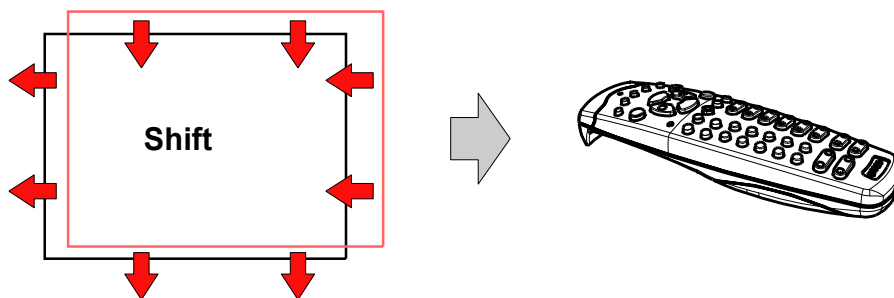
6. リファレンスプロジェクターについては、積み重ねられたプロジェクターの歪曲を調整します。
ハッチパターンのアウトラインがリファレンスハッチパターンと最も対称となるように調整します。



画像 3-34

7. ハッチパターンのアウトラインがリファレンスハッチパターンに対して最も対称になるまで、ハッチパターンを水平または垂直に移動します。
注記: 「移動」機能は電動になっています、つまり、ローカルキーパッドまたはリモコンユニットにアクセスして、「移動」起動を操作する必要があります。174 ページ、レンズの調整、移動を参照してください。

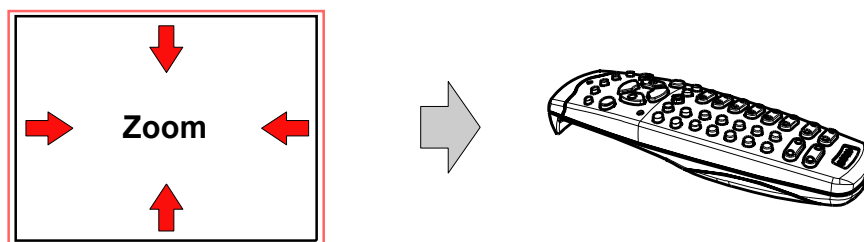
3. 機器の設置



画像 3-35

8. ハッチ パターンのアウトラインがリファレンス ハッチ パターンのアウトラインと正確に一致するまで、ハッチ パターンをズームインまたはズームアウトします。

注記: 「ズーム」機能は電動になっています、つまり、ローカル キーパッドまたはリモコン ユニットにアクセスして、「ズーム」起動を操作する必要があります。173 ページ、レンズの調整、ズーム/フォーカス を参照してください。



画像 3-36

9. 積み重ねられたプロジェクターのハッチ パターンがリファレンス プロジェクターのハッチ パターンと完全に一致するまで、手順 2 を繰り返します。

10. ハッチ パターンが完全に鮮明になるまでプロジェクターの画面焦点を合わせます。

注記: 「焦点」機能は電動になっています、つまり、ローカル キーパッドまたはリモコン ユニットにアクセスして、「焦点」起動を操作する必要があります。173 ページ、レンズの調整、ズーム/フォーカス を参照してください。



3 台プロジェクターを積み重ねるスタンディング構成 (テーブル取り付け) の場合には、最初に一番下のリファレンス プロジェクターを調整して合わせ、次に真ん中のプロジェクターを調整し、最後に一番上のプロジェクターを調整します。

4. 入力および通信

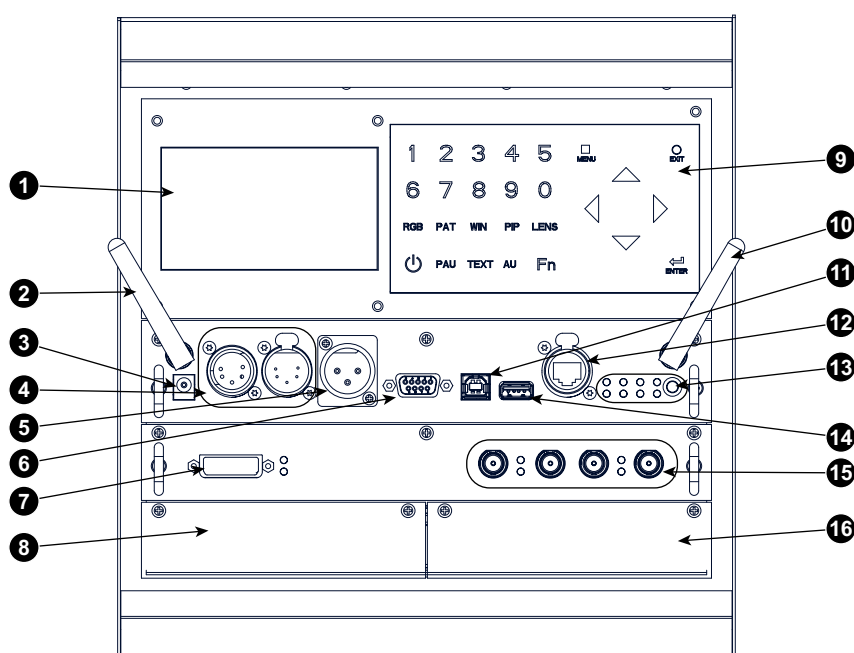
概要

- ・ はじめに
- ・ 入力ソース接続
- ・ 通信接続

4.1 はじめに

全般

プロジェクターの入力/通信側は、ボタン モジュール、標準入力モジュールである 3G/HDSI および DVI-I のデュアル入力、および 2 個の空き入力スロットを装備しています。空き入力スロットは、オプションのモジュール (例: 5 ケーブル入力) に使用できます。



画像 4-1
入力/通信接続

- 1 ディスプレイ
- 2 オプションのアンテナ (Wifi 接続用)
- 3 12V 出力 (外付け機器用電源)
- 4 DMX 入力 - 出力
- 5 XLR 入力ポート (リモコン用)
- 6 RS232/RS422 入力ポート
- 7 デュアル リンク DVI-I HDCP 入力
- 8 空き入力スロット
- 9 ボタン モジュール
- 10 オプションのアンテナ (GSM 用)
- 11 RS232/RS422 入力ポート
- 12 Ethernet ポート
- 13 ステータス/表示 LED
- 14 USB ポート
- 15 3G/Dual/HDSI 入力 - 出力
- 16 空き入力スロット

4.2 入力ソース接続

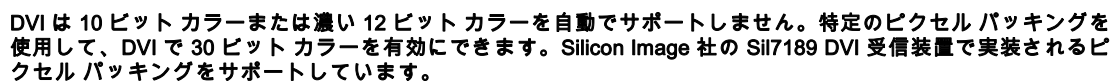
この入力モジュールは、Barco HDQ 2K40 に標準装備されています。



有効な入力同期が検出されると、黄色の LED が点灯します。

入力を選択されると、緑の LED が点灯します。

- RGB アナログ:170 MHz 以下。
- シングル DVI:165 MHz 以下
- デュアル リンク DVI:210 MHz 以下



- 3G は SMPTE 425M 標準に準拠しています。
- HDSDI は SMPTE 292M 標準に準拠しています。
- デュアル リンクは SMPTE 372M 標準に準拠しています。
- SDI は 259M 標準に準拠しています。

空きスロットに挿入できる、オプションの多目的入力。



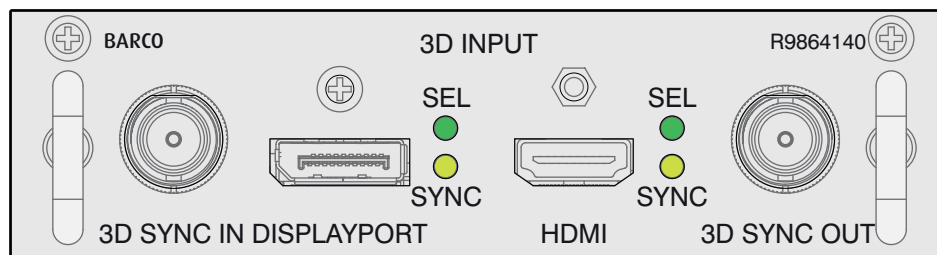
入力信号	R / P _R	G / Y / VIDEO	B / P _B	H / S	V / C _R
RGBHV	R	G	B	H	V
RGBS	R	G	B	S	—
RGsB	R	Gs	B	—	—
同期していれば緑が点灯					
RGBCV	R	G	B	CV	-
コンポジット ビデオ	—	VIDEO	—	—	—
スーパー ビデオ	—	Y 輝度	—	—	C クロム
コンポジット ビデオ - S	P _R / (R - Y)	Y	P _B / (B - Y)	S	—
コンポジット ビデオ - SOY	P _R / (R - Y)	Ys	P _B / (B - Y)	—	—
YUV-CV	R-Y	Y	B-Y	CV	-

R5905303JA HDQ 2K40 10/12/2014

- データソースとHDソースのRGBとYUV [HS/VS、CS、またはSOG(Y)]:
 - ピクセルクロック 210 MHz 以下
 - 8ビットデジタル出力
- ビデオソースのCVBS、S-VIDEO、RGB、およびYUV [CS、CV、またはSOG(Y)]:
 - PAL B/D/I/G/H、PAL60、PAL M、PAL N、PAL Nc
 - NTSC M/J、NTSC 4.43
 - SECAM B/D/G/K/L
 - 525i、625i、525p、625p
 - 強力なマイクロビジョン コピー保護
 - 標準画像 “video525” および “video625”
- 同期入力の自動検出 (ただし、手動で上書き):
 - 自動モード:RGB、YUV、VIDEO
 - 手動モード:RGB HS/VS - CS、RGB CV、RGB SOG、YUV HS/VS - CS、YUV CV、YUV SOY、CVBS、S-VIDEO
- HS および VS に対する 75 オーム終端 (TTL 同期レベル選択)
- 信号の要件:
 - コンポーネントビデオ (BNC)
 - R-Y:0,7Vpp ± 3 dB 75 オーム終端。
 - Ys:1Vpp ± 3 dB (0,7V 輝度 +0,3V 同期) 75 オーム終端。
 - B-Y:0,7Vpp ± 3 dB 75 オーム終端。
 - RG(s)B
 - R:0,7Vpp ± 3 dB 75 オーム終端。
 - G(s):1Vpp ± 3 dB (0,7Vpp G + 0,3Vpp 同期) 75 オーム終端。
 - B:0,7Vpp ± 3 dB 75 オーム終端。
- 前面パネルの診断LED:
 - 緑のLED:入力モジュールが選択されていると点灯
 - 黄のLED:同期が検出されると点灯

3D 入力モジュール (オプション)

空きスロットに挿入できる、オプションの 3D 入力。



画像 4-4

信号の接続性

- 3D 同期**
外部の 3D 同期信号を適用するための BNC ソケット。順次モードで使用されます。信号が存在しなければ、内部 3D 同期が生成されます。
- DISPLAYPORT**
ビデオソースに接続するための DisplayPort コネクタ。
- DisplayPort 選択 LED + 同期 LED**
SEL:DisplayPort が選択されると点灯します。
SYNC:適用されたソースに有効な DisplayPort 同期がある場合に点灯します。
- HDMI**
HDMI ケーブル用のコネクタ (オプションのロック機能付き)。
- HDMI 選択 LED + 同期 LED**
SEL:DisplayPort 入力ポートが選択されると点灯します。
SYNC:適用されたソースに有効な HDMI 同期がある場合に点灯します。
- 3D 非同期**
BNC ソケット。アクティブ 3D グラス用の赤外線トランスミッターを運転するための 3D 同期信号を生成します。3D 同期信号がシングルチャネル 3D ストリームの「3D 同期」で適用される場合、生成された 3D 出力同期がこの適用された同期から派生されます。

入力仕様

4. 入力および通信

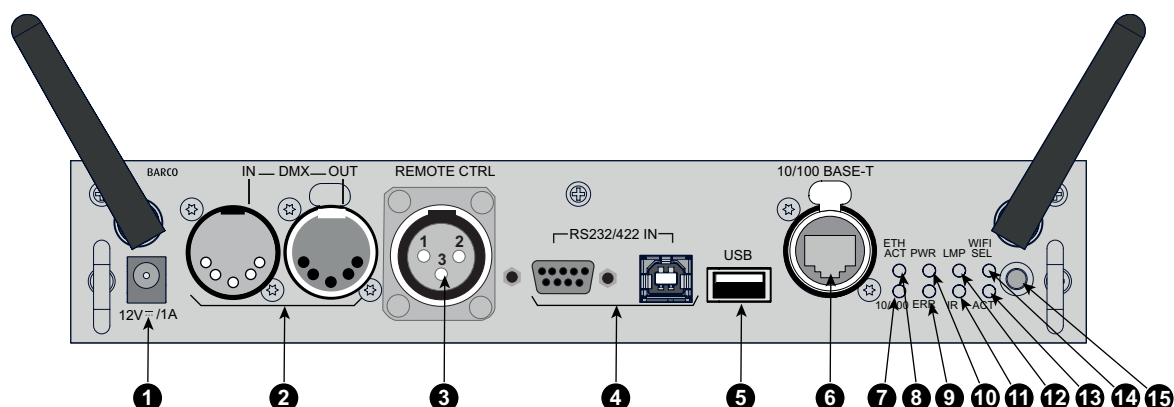
- **HDMI** (High-Definition Multimedia Interface)
HDMI 1.4a 最大 210MHz ピクセル クロック。カラー当たり最大 12 ビットの「深いカラー」をサポート。
- **DisplayPort**
DisplayPort 1.1a 最大 210 MHz ピクセル クロック。カラー当たり最大 12 ビットの「深いカラー」をサポート。



すべてのケースで、3D の最小入力周波数は、目ごとに 23 Hz です。この周波数より低い画像は、正しく表示されません。

4.3 通信接続

通信インターフェイス



画像 4-5
通信インターフェイス、インジケータ

- 1 12V 1A 出力
- 2 DMX インターフェイス (入力、出力)
- 3 XLR 入力
- 4 RS232 入力
- 5 USB ポート
- 6 Ethernet ポート
- 7 Ethernet タイプ インジケータ
- 8 Ethernet アクティビティ インジケータ
- 9 エラー インジケータ
- 10 電源インジケータ
- 11 IR インジケータ
- 12 ランプ インジケータ
- 13 ACT (アクティビティ) インジケータ
- 14 Wifi 選択インジケータ
- 15 IR レシーバ

12V 出力

12V 出力、1A 以下、プロジェクターがスタンバイでない場合に使用可。

DMX インターフェイス

DMX は、光技術が異なるデバイス間の通信バスとして使用されます。各デバイスに入力と出力があるため、バスが異なるデバイス間をループできます。標準にしたがって、XLR コネクタ付きの 5 本のケーブルが使用されます。

DMX 入力ポートを使用して DMX デバイス (DMX コンソール) をプロジェクターに接続します。このような方法で、DMX デバイス (コンソール) から、プロジェクターを制御します。DMX 出力ポートを、ループ式に次のデバイスに接続できます。

ピン	説明
1	アース

ピン	説明
2	低温
3	高温
4	戻る - (または未使用)
5	戻る + (または未使用)

**DMX**

DMX-512 照明プロトコル (RS-485 インターフェイス経由)。512 チャンネルの情報を照明コントローラから照明機器に送信します。USITT によって策定された規格です。

有線リモコン (XLR)

リモコン装置は、ケーブルやプラグでオスの XLR ポートに接続できます。

XLR - リモコン入力	
ピン	説明
1	GND
2	RC5 入力
3	XLR 存在感知

RS232/RS422 入力

Barco HDQ 2K40 の通信インターフェイスは、2 つの異なる種類の入力コネクタで、RS232 と RS422 のシリアル接続通信をサポートしています。左側がサブ-D コネクタ、右側が USB-B コネクタで、PC の USB 入力に接続した際に RS 入力として動作します。

RS232/RS422 入力を使用して、ローカル PC を Barco HDQ 2K40 に接続できます。この方法によって、ローカル PC から Barco HDQ 2K40 の構成し、制御できます。



必ず、プロジェクターの通信速度をコンピューターの通信速度に設定してください。

RS232/RS422 シリアル接続を使用する利点

- PC (または MAC) からプロジェクターを簡単に調整できます。
- プロジェクターの複数の構成やセットアップを保存できます。
- さまざまな制御が可能です。
- 0 ~ 255 のアドレス範囲。
- データをプロジェクターに送信できます (更新)。
- データをプロジェクターからコピーできます (バックアップ)。

RS232/422 入力 (サブ-D) ポート	
ピン	説明
1	DCD:データ キャリア検出
2	RXD-:受信データ
3	TXD-:送信データ
4	DTR:データ端末レディ [RS232] TXD+:送信データ [RS422]
5	GND:接地
6	DSR:データ セット レディ [RS232] RXD+:受信データ [RS422]
7	— (未接続) —

RS232/422 入力 (サブ-D) ポート

ピン	説明
8	CTS:送信可
9	RI:リング インジケータ



RS232

電子機械工業会 (EIA) のシリアル デジタル インターフェース規格で、D-SUB 9 ピンまたは D-SUB 25 ピンのいずれかのコネクタを使用して 2 つのデバイス間の通信バスの特性を指定します。この規格は比較的短い範囲での通信に使用され、平衡制御ラインを規定しません。RS-232 は標準のシリアル制御で、使用する導体のセット数、データレート、文字の長さ、コネクタの種類が決まっています。この規格ではコンピュータのインターフェイスに関するコンポーネント接続の規格を既定しています。RS-232-C という RS-232 規格の 3 つ目のバージョンは、機能的には CCITT V.24 規格とまったく同じです。論理 '0' は $> +3V$ 、論理 '1' は $< -3V$ です。 $-3V$ から $+3V$ が移行帯です。



RS422

EIA のシリアル デジタル インターフェースの規格のひとつで、平衡電圧 (差電圧)、デジタル インターフェイス回路の電子的特長を規定します。この規格は、RS-232 よりも遠距離の通信に使用できます。この信号は、コンピュータ データの非同期転送を最大 920,000 ビット/秒で制御できます。また、Macintosh コンピュータの標準シリアル ポートとして使用されています。2 つのラインの差が $< -0.2V$ の場合、論理 '0' と同じになります。差が $> +0.2V$ の場合、論理 '1' と同じになります。

USB ポート

通信インターフェイスには、マスター USB ポート、タイプ "A" コネクタが付いています。この USB ポートを使用することで、ソフトウェアの更新やプロジェクターからのバックアップ ファイルの取得のためのサービス手順を、ネットワークに接続することなく実行できます。USB スティックをこの USB ポートに差し込んで、ローカルのコントロール装置やリモコンを使用して、プロジェクターとの間でファイルを転送できます。Linux FAT16 互換の USB スティックを使用してください。

Ethernet ポート

通信インターフェイスの Ethernet ポートを使用すると、プロジェクターを LAN (ローカル エリア ネットワーク) に接続できます。LAN に接続されれば、ユーザーが会社のネットワークの内部や (許可されていれば) 外部の任意の場所から制御用ソフトウェアである を使用して、プロジェクターにアクセスできます。プロジェクター ツールセット。DHCP サーバーを使用しているか、ユーザーによってプロジェクターの IP アドレスを正しく挿入してプロジェクターにアクセスできるようにしていれば、このツールセットによってネットワーク上のプロジェクターが検索されます。アクセスが確立されると、全プロジェクターの設定を確認したり変更したりできるようになります。プロジェクターのリモート診断、コントロール、モニタリングが、毎日の非常に簡単な操作で可能です。ネットワーク接続によって、潜在的なエラーを検出できるため、結果としてサービスの時間を短縮できます。



Ethernet ポート (E) に使用するコネクタは、標準 RJ45 ケーブル コネクタと互換性がある、ラグド Neutrik EtherCon RJ45 タイプです。ストレート接続 (最も一般的な方法) とクロスリンク接続のどちらのネットワーク ケーブルも使用できます。

10/100 Base-T — RJ45 ポート

ピン	説明
1	TXD+
2	TXD-
3	RXD+
4	—
5	—
6	RXD-
7	—
8	—

ステータス ライト

機能	色	説明
ETH 動作	緑	Ethernet で接続されている
10/100	オレンジ色	100 MB ネットワークが検出された

機能	色	説明
IR	赤	IR を受信したが、肯定応答なし
	緑	IR を受信し、肯定応答あり
WiFi 選択	オレンジ色	WiFi が選択された
ACT	緑	WiFi が Ethernet 接続されている
ERR	赤	「はじめに」の章の「LED ステータス」を参照
PWR	オレンジ色	「はじめに」の章の「LED ステータス」を参照
LMP	オレンジ色	「はじめに」の章の「LED ステータス」を参照

5. レンズホルダー

この章について

この章は、Barco HDQ 2K40 で使用できるレンズの概要を示し、レンズの式を使用して特定の状況に適したレンズを選択する方法を説明します。また、プロジェクターレンズホルダーにレンズを取り付けたり取り外す方法も説明します。さらに、Scheimpflug 調整を実行する方法も説明します。



ご注意: レンズがレンズホルダーに取り付けられている状態でプロジェクターを移動しないでください。必ず、レンズを外してから、プロジェクターを移動してください。レンズを外さずにプロジェクターを移動すると、レンズホルダーやブリズムが破損する恐れがあります。

概要

- 使用できるレンズ
- レンズの選択
- レンズを取り付け
- レンズを取り外し
- レンズ固定メカニズムの設置
- レンズ固定メカニズムの取り外し
- レンズ移動、レンズズーム、レンズフォーカス
- レンズホルダーの追加の縦方向の移動
- Scheimpflug 調整
- レンズホルダーの前面プレートの固定

5.1 使用できるレンズ

プロジェクターで使用できるレンズ

製品番号	ズーム範囲	画像
R9852950	1,0 (固定)	画像 5-1
R9852090	1,45 – 1,8	画像 5-2
R9852092	1,8 – 2,4	画像 5-3
R9852094	2,2 – 3	画像 5-4
R9852100	2,8 – 5,5	画像 5-5
R9852920	5,5 – 8,5	画像 5-6



画像 5-1
R9852950



画像 5-2
R9852090



画像 5-3
R9852092

5. レンズホルダー



画像 5-4
R9852094



画像 5-5
R9852100



画像 5-6
R9852920

5.2 レンズの選択

右レンズの選択方法

1. 必要なスクリーンの幅 (SW) を決定します。
2. 室内でプロジェクターを設置するおおよその場所を決定します。
3. Barco の Web サイト: <http://www.barco.com/en/tools/lenscalculator> にある *Lens Calculator* を起動して、使用する構成で利用できるレンズを決定します。

Lens Calculator (レンズ計算) ウィンドウが開きます。



画像 5-7
Lens Calculator (レンズ計算)



Lens Calculator (レンズ計算) を使用すると、レンズの種類とスクリーンの幅がわかっている場合に、プロジェクターの位置を決定することもできます。

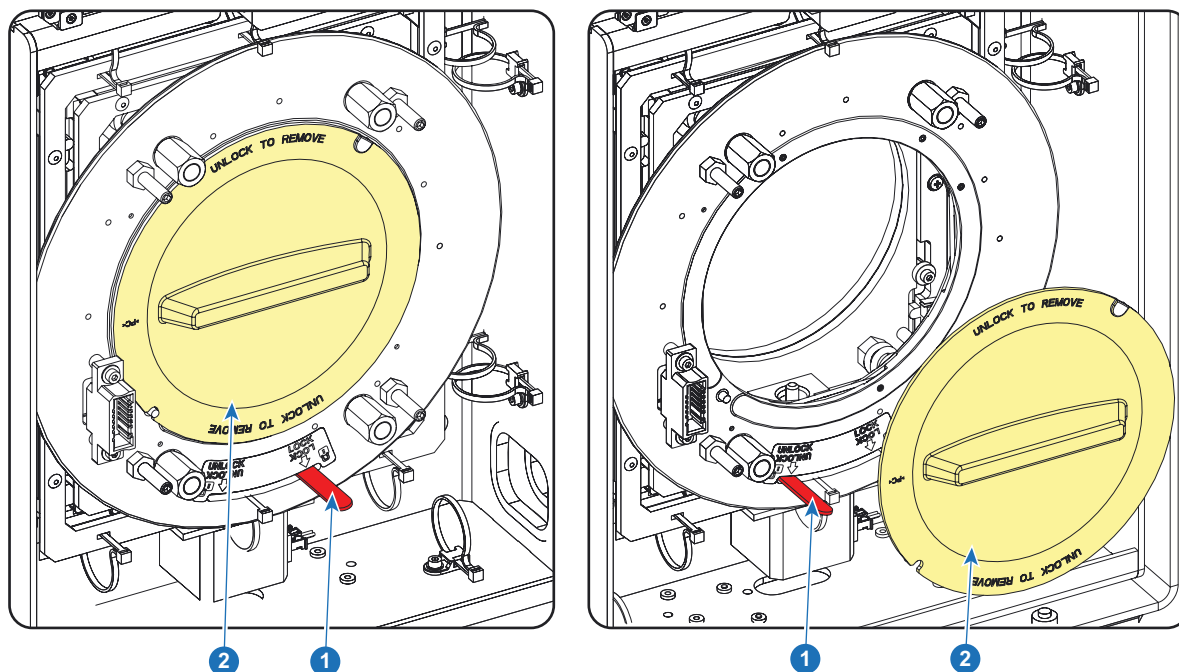
5.3 レンズの取り付け



警告: プロジェクターのレンズが安全に固定されていることを確認してください。レンズ固定器具を設置する必要があります。54 ページ、レンズ固定メカニズムの設置を参照してください。

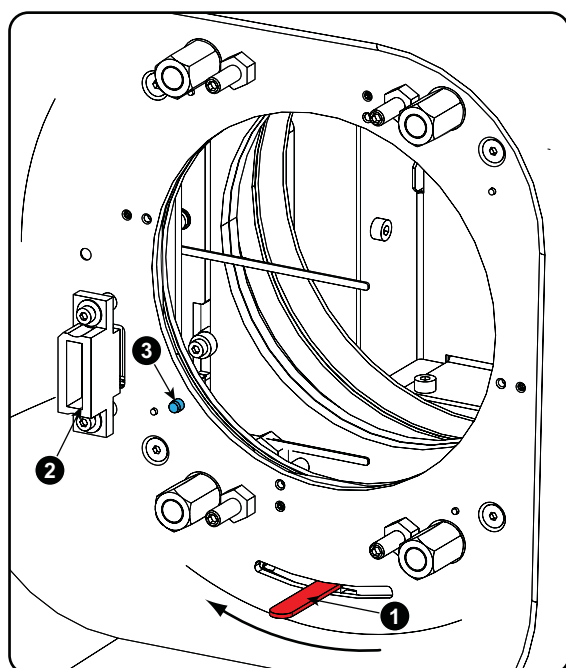
レンズの取り付け方法

1. プラスチック製のレンズホルダーカバーを取り外します。
 - a) ロック (1) をロック解除の位置に合わせます。
 - b) プラスチック製カバーを取り出します。



画像 5-8

2. レンズの部品をパッケージから取り出し、両側のレンズキャップをはずします。
3. レンズロックハンドル (1) をレンズの電源ソケット (2) の方向に動かして、レンズホルダーを“ロック解除”の位置に合わせます。



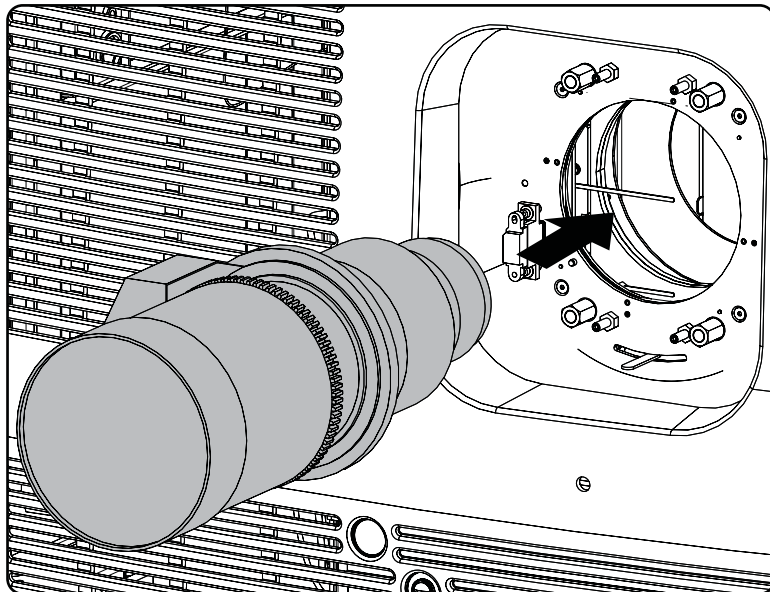
画像 5-9
レンズホルダーのロックを解除

5. レンズホルダー

4. レンズホルダーが軸上位置に合っていることを確認します (水平方向および垂直方向に真ん中の位置)。

注記: 出荷時には、レンズホルダーがデフォルトで軸上の位置に合わせてあります。

5. レンズコネクタがソケットに合うように、レンズをゆっくり挿入します。



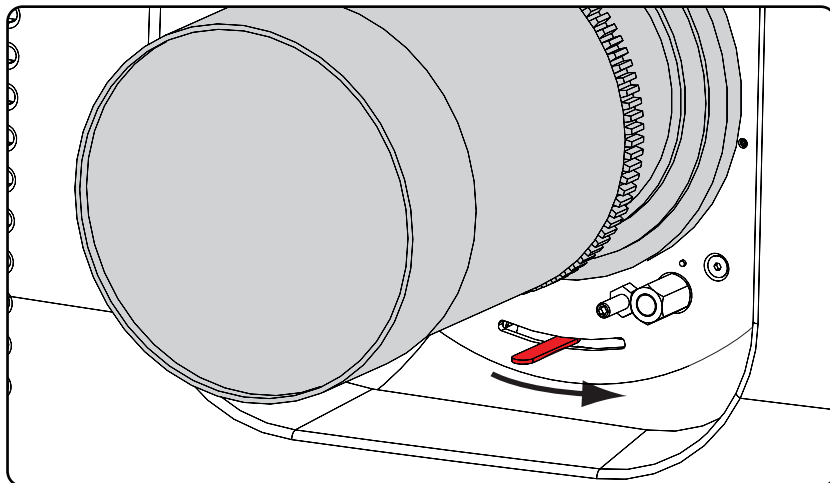
画像 5-10
レンズを固定

6. コネクタがソケットにはまるまで、レンズを挿入します。

- レンズホルダーのピン (3) がレンズのスリーブに一致します。
- コネクタをソケット (2) に挿入

警告: レンズをまだ外さないでください。レンズがレンズホルダーから落ちる恐れがあります。

7. レンズロックハンドルをレンズ電源ソケットの反対側にスライドさせて「ロック」の位置に合わせ、レンズをレンズホルダーに固定します。レンズがレンズホルダーの前面プレートに接していることを確認します。



画像 5-11
レンズを固定

8. 続いて、レンズ固定メカニズムを設置します (54 ページ、レンズ固定メカニズムの設置をご参照ください。)

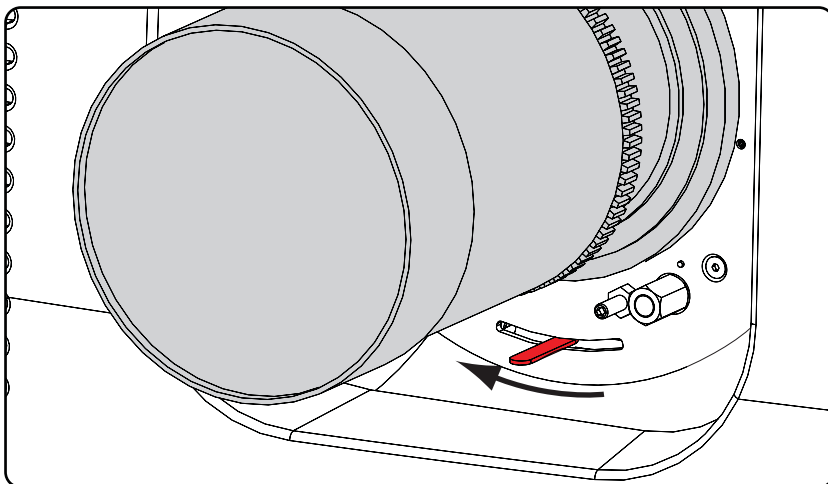


ご注意: レンズがレンズホルダーに取り付けられている状態でプロジェクターを移動しないでください。必ず、レンズを外してから、プロジェクターを移動してください。レンズを外さずにプロジェクターを移動すると、レンズホルダーやプリズムが破損する恐れがあります。

5.4 レンズの取り外し

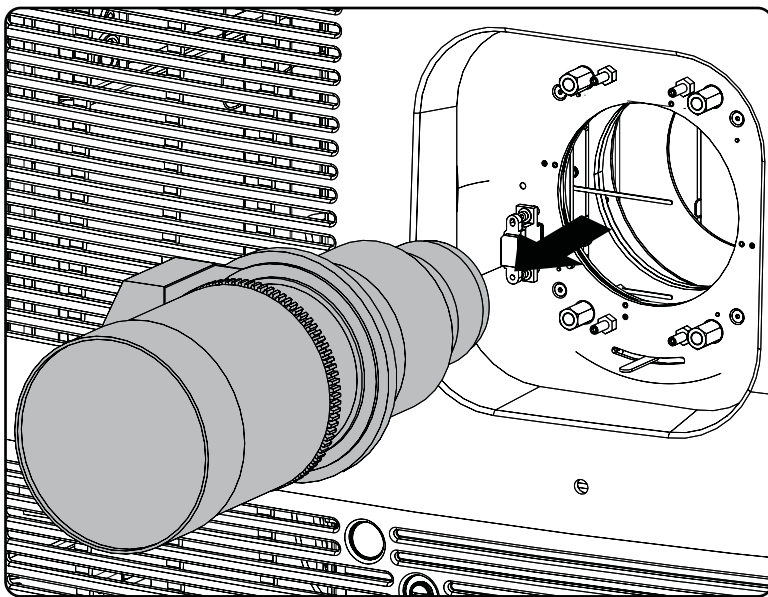
レンズの取り外し方法

1. 片手でレンズを支えながら、ロックハンドルを図に示すように“ロック解除”の位置に向かってスライドさせて、レンズのロックを解除します。



画像 5-12
レンズのロック解除

2. レンズをレンズホルダーからゆっくりと引っ張り出します。



画像 5-13
レンズの取り外し



レンズが入っていたパッケージのレンズキャップに、取り外したレンズの両側が裏側になるように置き、レンズの光学系を保護することをお勧めします。



レンズを開ける際は、プロジェクターの箱に入っていた発泡スチロールをレンズに付け、埃が付かないようにすることをお勧めします。プロジェクターに埃が付かないようにするために、この発泡スチロールは、ビニール袋に入っています。

5.5 レンズ固定メカニズムの設置



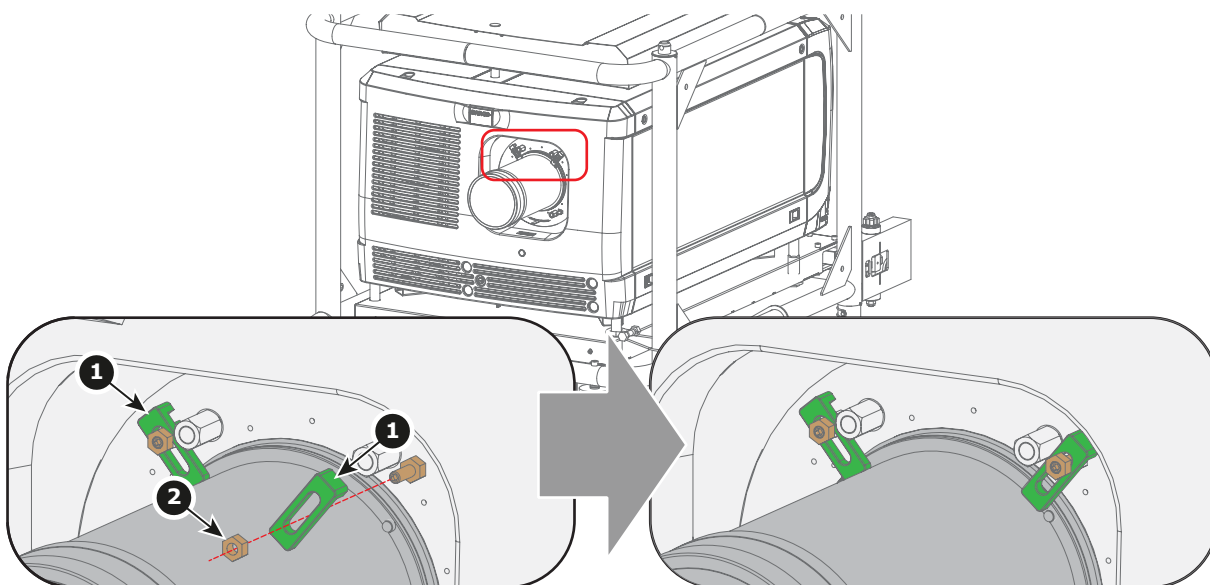
警告: プロジェクターのレンズが安全に固定されていることを確認してください。レンズ固定器具を設置する必要があります。54 ページ、レンズ固定メカニズムの設置を参照してください。

必要な道具

10 mm レンチ

レンズ固定メカニズムの設置方法

- 図に示したように、2つのレンズ固定ブラケット (1) を配置します。固定ブラケットは、レンズがレンズホルダーから緩まないようにするために必要です。
- 各ブラケットにナット (2) を取り付け、固定ブラケットを締めて下さい。10 mm レンチを使用します。



画像 5-14
レンズ固定メカニズムの設置



使用するレンズによって、図に示した位置に固定ブラケットを設置することが必ずしも可能ではない場合があります。この場合、ブラケットは同じ原理に従ってレンズの下に設置できる場合があります。常に2つの固定ブラケットを設置してください。

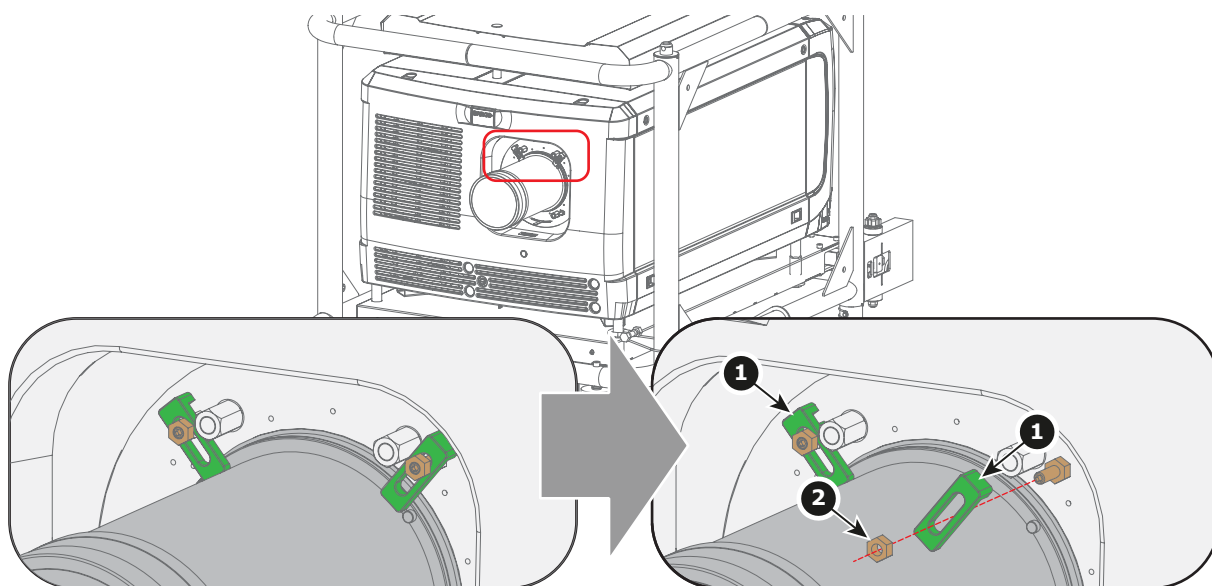
5.6 レンズ固定メカニズムの取り外し

必要な道具

10 mm レンチ

レンズ固定メカニズムの取り外し方法

- 固定ブラケットからナット (2) を取り外します。10 mm レンチを使用します。
- 固定ブラケット (1) をレンズホルダーから取り外します。

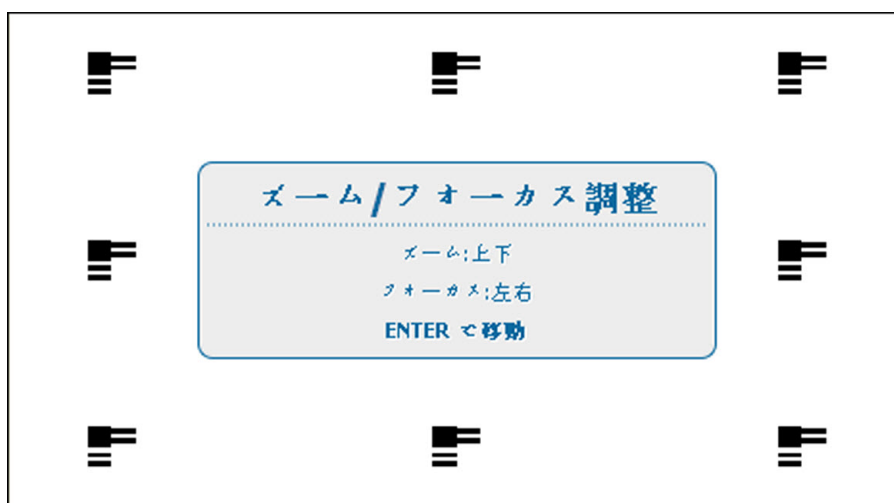


画像 5-15
レンズ固定メカニズムの取り外し

5.7 レンズ移動、レンズズーム、レンズフォーカス

LENS (レンズ) キーを使用

- ローカル キーボードまたはリモコンの **LENS (レンズ)** キーを押します。
ズーム/フォーカス メニューが開きます。



画像 5-16
ズーム/フォーカス調整

- ▲ キーまたは ▼ キーを使用して、レンズをズームします。
◀ キーまたは ▶ キーを使用して、レンズをフォーカスします。
ENTER を押すと、レンズ移動調整に切り替えます。



画像 5-17
移動調整

3. ▲キーまたは▼キーを使用して、レンズを垂直方向に移動します。
◀キーまたは▶キーを使用して、レンズを水平方向に移動します。
ENTER を押すと、ズーム/フォーカス調整に切り替わります。

リモコンのダイレクト アクセス キーを使用

1. 画像の全体的なピントを調節するには、LENS FOCUS (レンズのピント) ボタンの [-] または [+] (C) を押します。
2. スクリーン上の画像の縦方向の位置に調節するには、▲ LENS SHIFT ▼ (レンズの移動) ボタンを押します。
3. スクリーン上の画像の横方向の位置を調節するには、◀ LENS SHIFT ▶ (レンズの移動) ボタンを押します。



冷えたレンズが動作温度にウォームアップしている間、レンズのピントが若干ドリフトする場合のあることを考慮します。これは、高輝度プロジェクトで使用するプロジェクトレンズで典型的な現象です。平均的なビデオの約 30 分投影すると、レンズは動作温度に達します。

5.8 レンズホルダーの追加の縦方向の移動

はじめに

HDQ 2K40 のレンズは縦方向に移動できます。縦方向の最大移動範囲は、両方で $\pm 110\%$ で、状態によってはこれは十分でない場合があります。特定の方向での縦方向の移動範囲を拡張するため、レンズホルダーを手動で移動できます。



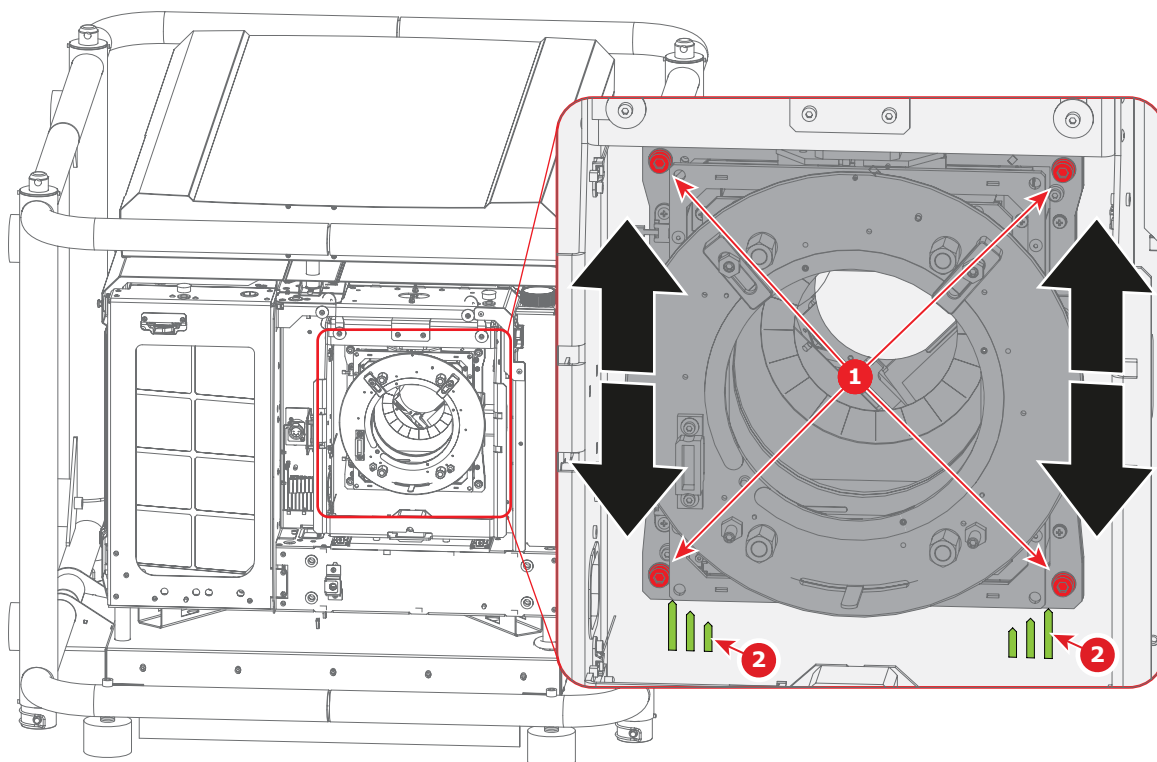
特定の方向で縦方向の移動範囲を拡張すると、他の方向で移動できる範囲が少なくなります。

必要な道具

3 mm 六角レンチ

レンズホルダーを移動する方法

1. 前面プロジェクター カバーを取り外します。308 ページ、前面カバーの取り外しを参照してください。
2. レンズホルダーの中央部が緩むまで 4 本のねじ (1) を緩めます。3 mm 六角レンチを使用します。
3. 希望にあわせて中央部を上下に移動します。上中下の移動位置が、小さい矢印 (2) でレンズホルダーにマークされます。
4. 4 本のねじ (1) を 8.4 Nm のトルクに締め付けます。



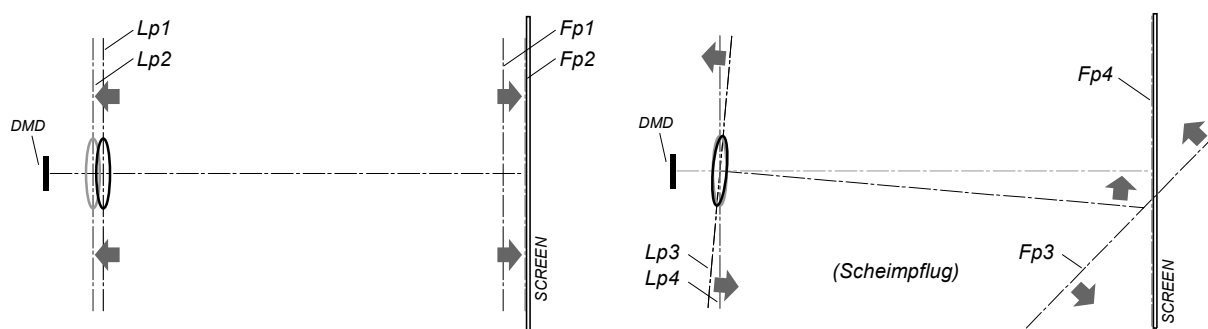
画像 5-18

5. 前面プロジェクター カバーを取り付けます。308 ページ、 前面カバーの取り付け を参照してください。

5.9 Scheimpflug 調整

操作内容

レンズホルダーを調整して、投影される画像の“鮮明フォーカスプレーン”がスクリーンのプレーンと一致するようにする必要があります ($Fp1 \rightarrow Fp2$)。そのためには、DMD プレーンとレンズプレーンの距離を変えます ($Lp1 \rightarrow Lp2$)。レンズプレーンを DMD プレーンに近づけると、鮮明フォーカスプレーンは遠くなります。レンズプレーンが DMD プレーンに対して傾いている (または揺れがある) ために、スクリーン上の画像のフォーカスを完全に合わせることができないことがあります。これは、Scheimpflug の法則とも呼ばれ、これを解決するには、レンズプレーンを DMD プレーンと平行にする必要があります。そのためには、レンズホルダーを回してレンズプレーンと DMD プレーンの間の傾き (または揺れ) をなくします ($Lp3 \rightarrow Lp4$)。



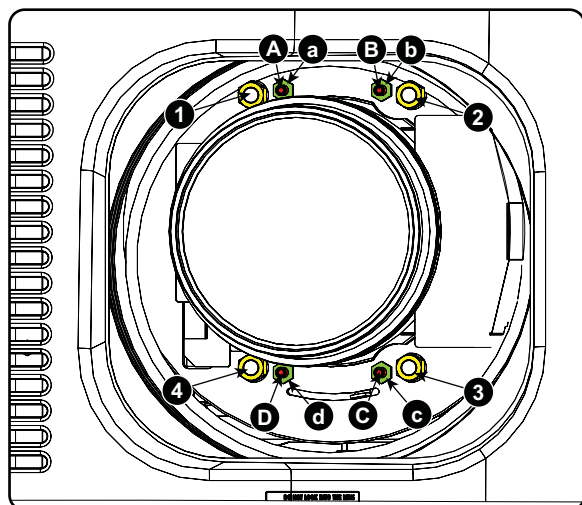
画像 5-19
Scheimpflug の原理



Scheimpflug の原理

“鮮明フォーカスのプレーン”を変更して、任意のプレーンが鮮明フォーカスになるようにできます。DMD プレーンとレンズプレーンが平行であれば、鮮明フォーカスのプレーンもこの2つのプレーンに対して平行になります。ただし、レンズプレーンが DMD プレーンに対して傾斜していると、鮮明フォーカスのプレーンも幾何学プロパティおよび光学プロパティに対応して傾斜します。DMD プレーン、プリンシパルレンズプレーン、および鮮明フォーカスプレーンは、下方向にレンズが傾斜している場合には、プロジェクターの下で交差します。

Scheimpflug 調整点



画像 5-20
Scheimpflug 調整

図中の番号	機能
4	固定ネジ
1、2、3	Scheimpflug 調整ネジ
A、B、C、D	位置合わせネジ
a、b、c、d	固定ネジ

1、2、3 は調整点です。

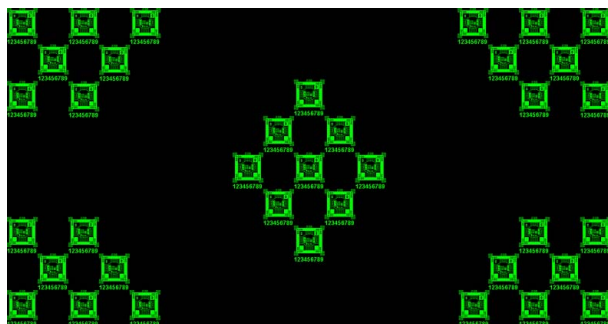
4 は固定点であり、Scheimpflug 調整では使用しません。

必要な道具

- 3 mm 六角レンチ
- ナット ドライバー 13 mm
- ナット ドライバー 10mm

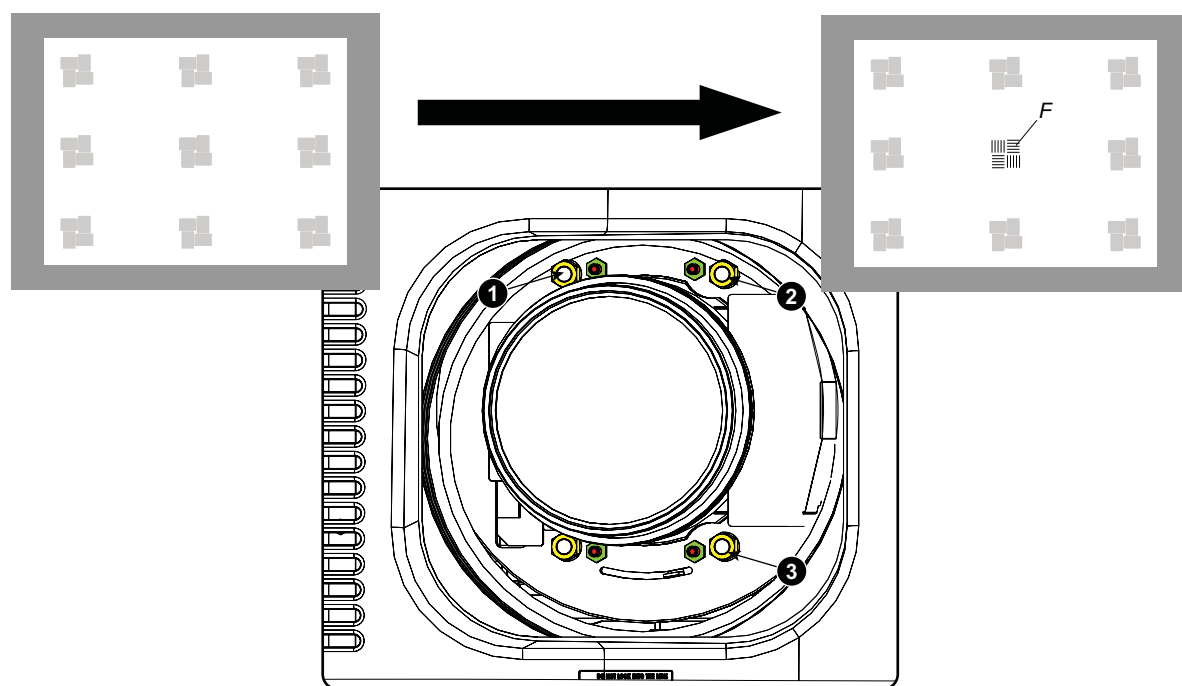
調整方法

1. 緑のフォーカスパターンを投影します。4K プロジェクターでは、4K テストパターンを使用します。それ以外は、2K テストパターンを使用します。



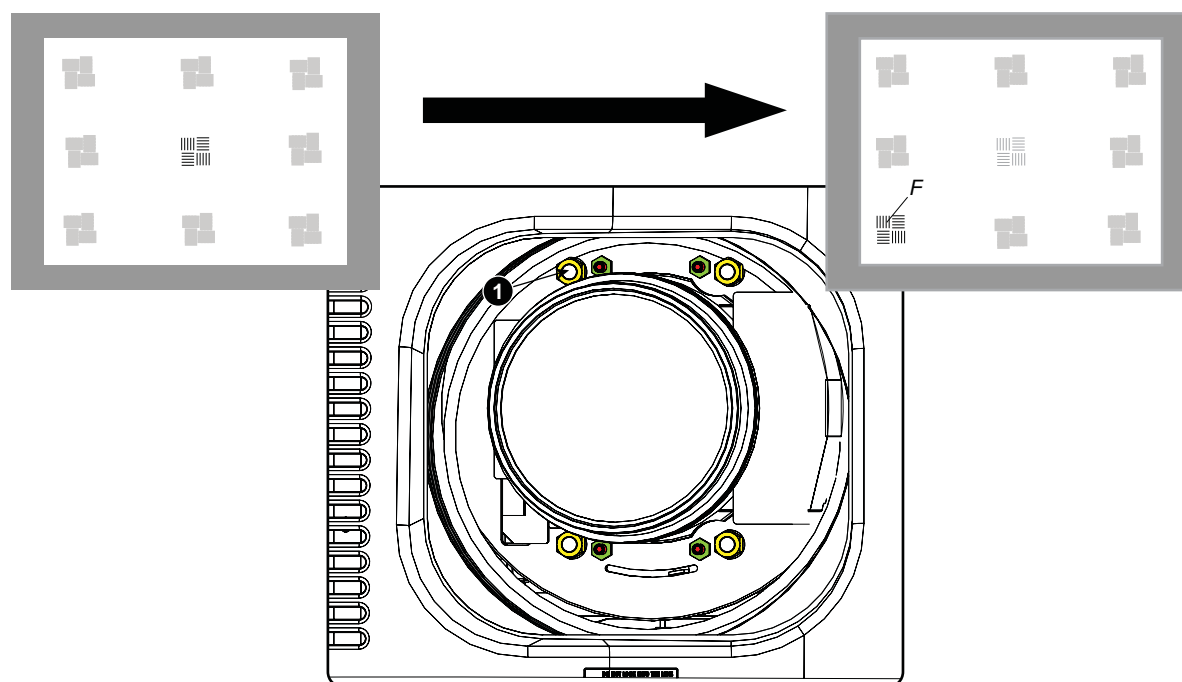
画像 5-21

2. 固定ネジ (a、b、c、d) を緩めます。画像 5-20を参照してください。
3. 4 つの位置合わせネジ (A、B、C、D) を 1cm 緩めます。画像 5-20を参照してください。
4. 固定ネジ 4 を完全に緩めます。画像 5-20を参照してください。
5. 投影されている画像のフォーカスを調整して最適化します。
 - a) Scheimpflug 調整ねじ 1、2 および 3 をねじの前面が取り付けロッドの前面と揃うまで回します。
 - b) 電動フォーカス コントロールを使用して画面の中央 (F) のフォーカスを調整します。



画像 5-22
中央フォーカス

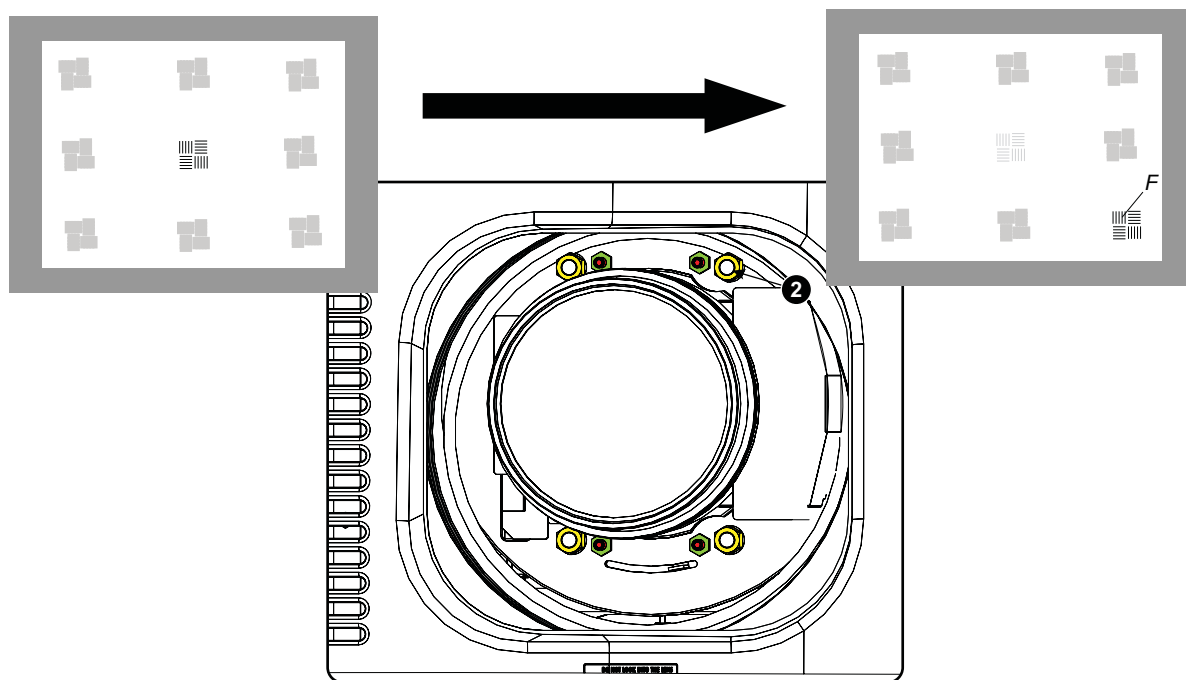
6. ネジ 1 を調整して、スクリーンの左下のコーナーを鮮明にします。



画像 5-23
左下フォーカス

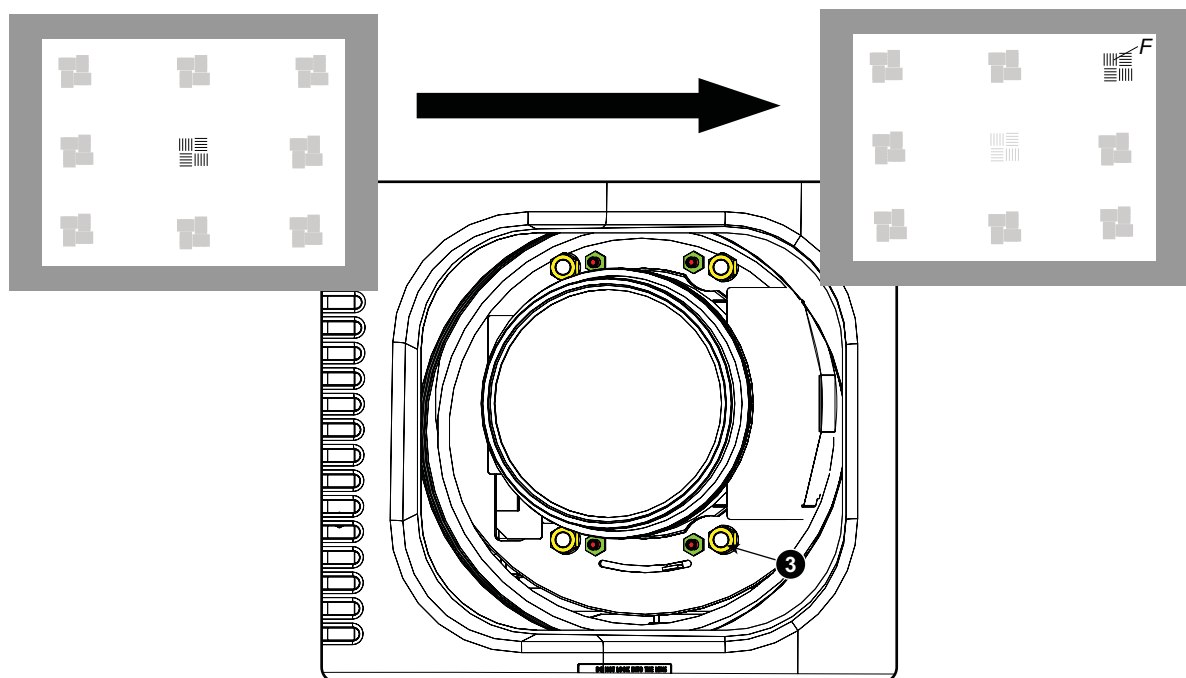
7. ネジ 2 を調整して、スクリーンの右下のコーナーを鮮明にします。

5. レンズホルダー



画像 5-24
右下フォーカス

8. ネジ 3 を調整して、スクリーンの右上のコーナーを鮮明にします。



画像 5-25
コーナーフォーカス

9. スクリーンの中央、左、右、上、下が可能な限り鮮明になるまで、手順 6 以降の手順を繰り返します。

10. レンズホルダーの前面プレートの固定手順を続けます。

5.10 レンズホルダーの前面プレートの固定

レンズホルダーの前面プレートの固定時

Scheimpflug 調整または背面焦点距離調整の手順を実行後、調整の結果を狂わせないような方法で、レンズホルダーの前面プレートを固定する必要があります。

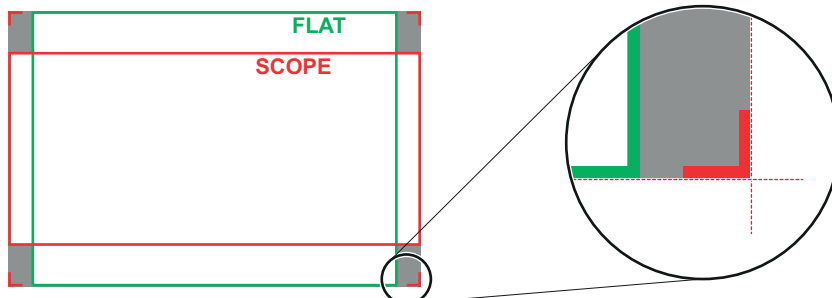
必要な道具

- 10mm ナット ドライバー。
- 3mm 六角レンチ。
- 13mm ナット ドライバー。

レンズホルダーの前面プレートの固定方法

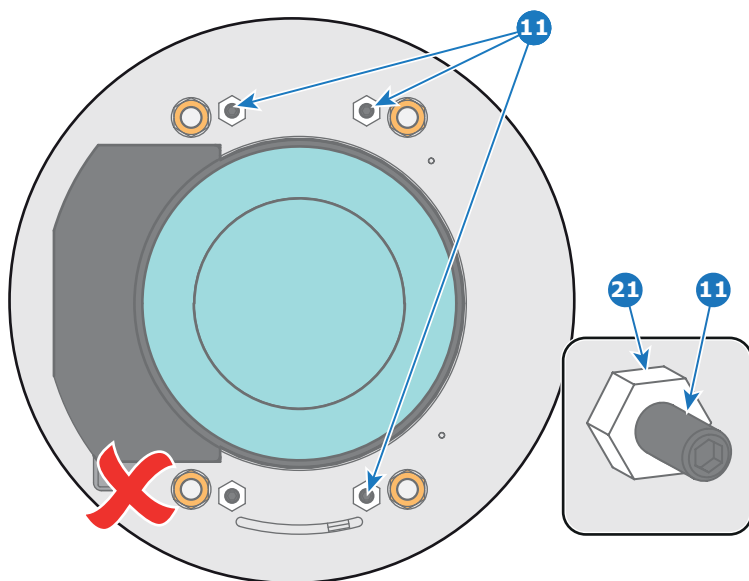
以下の手順で修正作業を開始します (必ず、記載されているとおりに実行してください)。

1. FLAT & SCOPE のフレーミングテストパターンを投影します。
2. 投影されたテストパターンの端が投影画面の端と揃うまで、投影画像をズームします。



画像 5-26

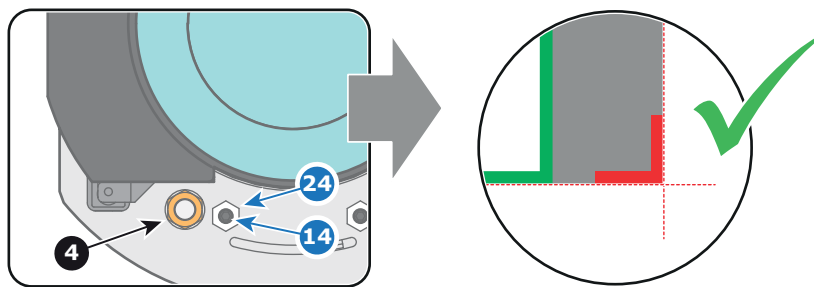
3. 参考 11 画像 5-27 で示したように、投影画像を損なうことなく 3 つの位置合わせネジを入れます。軽く締めます。レンズホルダーの左下には位置合わせネジを入れないでください。
注記: 投影されたテストパターンの端が画面の変わらない位置にあることを確認します。画像を移動すると、Scheimpflug 調整に影響します。
4. 3 つの位置合わせネジの固定ネジ (参考 21 画像 5-27) を締めます。10mm ナット ドライバーを使用します。画像が移動しないことを確認します。



画像 5-27

5. 投影された画像を損なうことなく、レンズホルダーの前面プレートに対して、レンズホルダーの左下の Scheimpflug 調整ナットを丁寧に手で回します (参考 4 画像 5-28)。
 6. 投影された画像を損なうことなく、レンズホルダーの左下に位置合わせネジを入れます (参考 14 画像 5-28)。3mm 六角レンチを使用します。
注記: 投影されたテストパターンの端が画面の変わらない位置にあることを確認します。画像を移動すると、Scheimpflug 調整に影響します。
- ヒント:** 投影画像を損なうことなく Scheimpflug ナットとネジが完全に締まるまで、ネジと Scheimpflug ナットを交互に締めます。

5. レンズホルダー



画像 5-28

7. レンズホルダーの左下の固定ネジを締めます。10mm ナット ドライバーを使用します。

6. 紹介

概要

- RCU とローカル キーパッド
- 用語概要
- プロジェクターのスイッチ オン
- スタンバイへの切り替え
- プロジェクターのスイッチ オフ
- ステータス LED:
- RCU の使用
- プロジェクター アドレス
- ソースの選択

6.1 RCU とローカル キーパッド

プロジェクターのコントロール方法

プロジェクターは、ローカル キーパッド、またはリモコン ユニットでコントロールできます。

ローカル キーパッドの位置

ローカル キーパッドは、プロジェクター内部の入力側にあります。

リモコンの機能

このリモコンには、バッテリー駆動赤外線 (IR) 送信機が搭載されており、ユーザーはプロジェクターをリモートで操作できます。リモコンは、ソースの選択、コントロール、調整、設定に使用します。

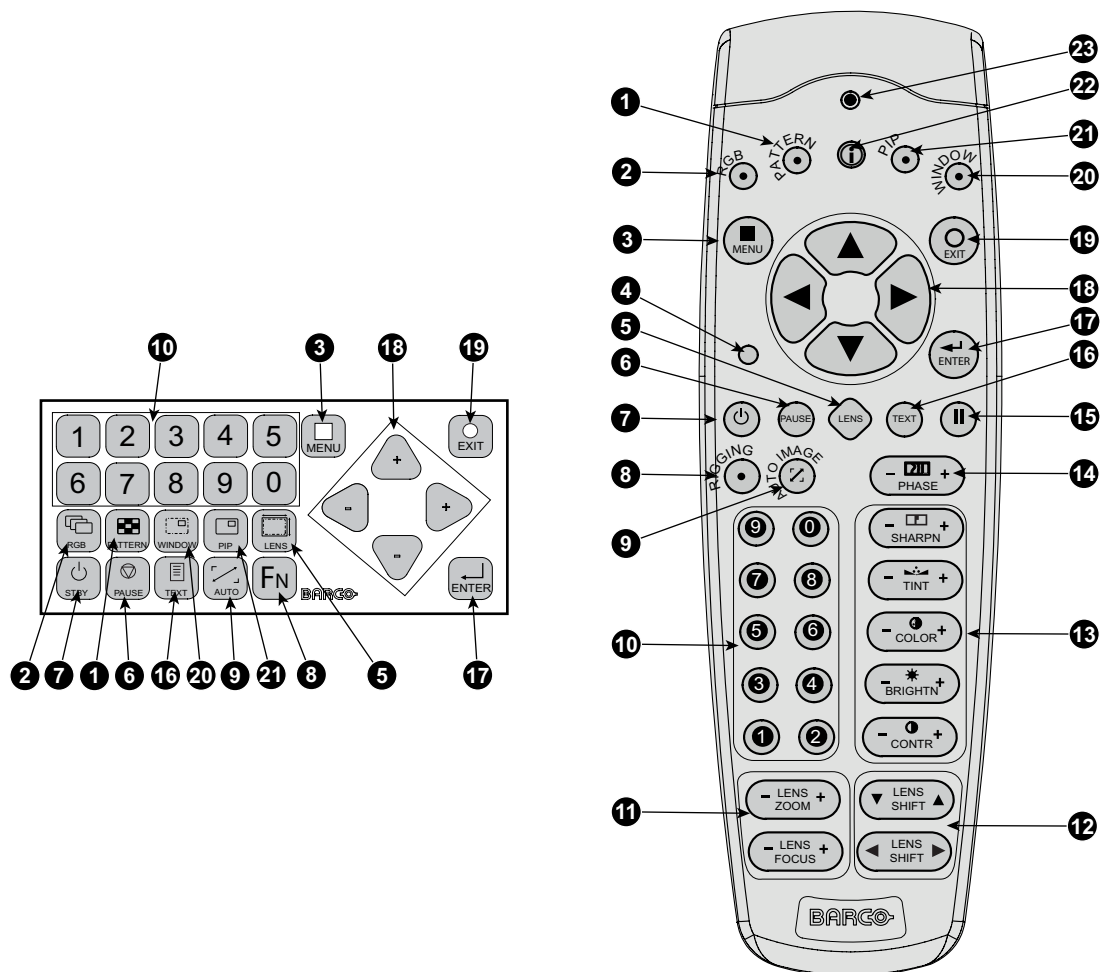
リモコンには、他にも以下の機能があります。

- スタンバイ モードと操作モードの切り替え。
- 一時停止 への切り替え (画像が消えますが、すぐに再表示できるように電源がオンのままになります)
- 接続されている全ソースへの直接アクセス。

6.2 用語概要

概要

以下の表に、キーのさまざまな機能の概要を記載します。



画像 6-1
ローカル キーパッドと RCU

番号	キーの名前	説明
1	パターン キー	内蔵パターンの選択メニューに直接アクセスするためのキー。
2	RGB	調整モードで色の有効/無効を切り替えるキー。赤、緑、青、フル RGB に切り替えます。
3	MENU (メニュー)	メニュー構造にアクセスするためのキーで、調整メニューをすぐに終了できます。
4	アドレス キー	(凹んでいるキー) リモコンでプロジェクターのアドレス (0 ~ 9) を入力します。凹型のアドレス キーを鉛筆などで押してから、0 ~ 9 の数字ボタンを押します。
5	LENS (レンズ)	レンズ調整メニューに直接アクセスするためのキー。このキーを切り替えると、投影されるパターンが変わります。
6	PAUSE (一時停止)	投影を一時的に停止するには、PAUSE (一時停止) ボタンを押します。画像が表示されなくなりますが、電源がオンのままなので、すぐに再開できます。シャッターは閉じます。
7	STBY (スタンバイ)	スタンバイ機能では、ランプとランプの電気系統が切れます。ランプの冷却ファンは、約 5 分間、連続運転されますが、それ以外のファンの速度は低下します。
8	F _N	F _N は、ローカル ディスプレイを入力のパレビューに切り替えます。
9	AUTO (自動)	初回アクセス時の自動調整。
10	数字ボタン	選択する項目の番号や数字を直接入力します。
11	レンズのズーム/フォーカス	レンズのズーム/フォーカスのコントロール。
12	レンズの移動	レンズの移動をコントロールし、レンズを上下または左右に移動します。
13	画像のコントロール	これらのボタンを使用して、希望する画像レベルに調整します。
14	PHASE (位相)	画像の横方向のちらつきを解消するために使用します (一般的には、RGB ソース用)。ピクセル サンプリング クロックの位相を入力信号に対する相対値で調整します。

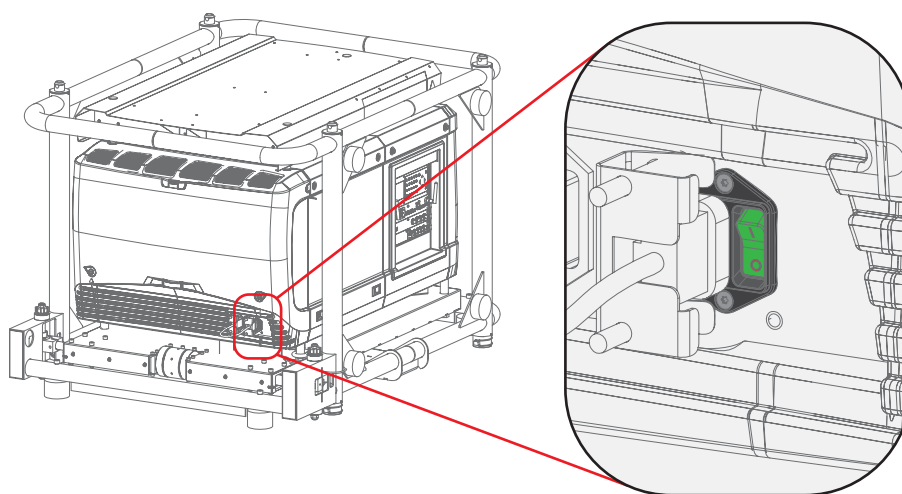
番号	キーの名前	説明
15	FREEZE (フリーズ)	実際に投影されている画像をフリーズします。
16	TEXT (テキスト)	設定の調整中に、スクリーンのテキスト ボックスの有効/無効を切り替えます。 たとえば、ミーティング中にいずれかの画像を調整するなどの操作を行う場合に、TEXT (テキスト) キーを最初に押しておけば、通常は表示されるバー スケールが表示されないようにできます。バー スケールをスクリーンに再表示させるには、もう一度 TEXT (テキスト) キーを押します。TEXT が「オフ」になっていると、調整モードに入っても、スクリーンに調整メニューが表示されません。ローカル LCD パネルのメニューと調整はすべて、引き続き有効です。
17	ENTER (入力)	調整モードで、調整を確認したり、選択したりするキー。
18	カーソル キー	調整モードで、メニュー項目を選択するのに使用します。
19	EXIT (終了)	調整モードで、実際の位置より 1 つ上のメニューに移動するのに使用するキー。
20	WINDOW (ウィンドウ)	有効なウィンドウとして、“メイン” または “PiP” を選択します。
21	PIP	ピクチャー イン ピクチャーで画像に直接アクセスするためのキー。
22	Info	ソフトウェアの特定のメニュー アイテムでヘルプ情報を表示します。
23	RC 動作インジケータ	リモコンのボタンを押すと点灯します(リモコンの動作を視覚的に確認するインジケータです)。

表 6-1

6.3 プロジェクターのスイッチ オン

プロジェクターのスイッチ オン方法

1. プロジェクターの背面にある電源スイッチを押して、プロジェクターの電源を入れます。



画像 6-2

- 「0」が押されていれば、プロジェクターはオフになっています。
- 「1」が押されていれば、プロジェクターはオンになっています。

プロジェクターはスタンバイで起動します。ローカル LCD パネルから、メニューにアクセスできます。

起動画面が LCD パネルに表示され、起動が完全に完了すると、概要画面に変わります。



画像 6-3
起動画面、メイン

この画面には、以下の情報が表示されます。

- 選択されているメイン入力
- 選択されている PIP 入力
- IP アドレス
- カスタマー ID
- ランプのステータス
- 主電圧
- 現在の環境温度
- テキストのステータス (OSD)

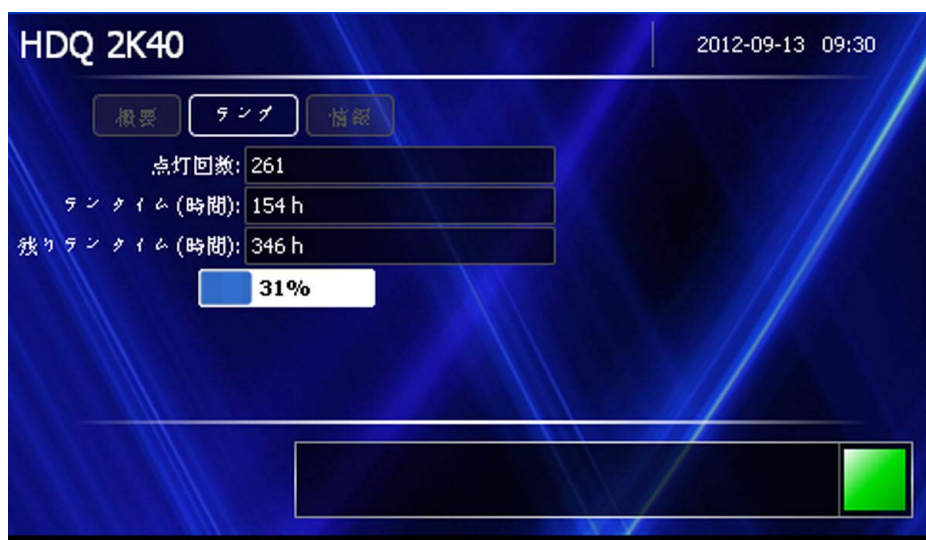
画像を表示するには、STANBY (スタンバイ) キーを 1 回押す必要があります。



起動画面の背景画像と情報画面は、HDQ プラグインでインストールされるプロジェクター ツールセットで変更できます。

ランプの概要

プロジェクターの起動後に **Lamp** (ランプ) を押すと、以下のようなランプ パラメータの概要が表示されます。



画像 6-4
ローカル スクリーン、ランプ

- ストライク数
- 使用時間 (時間)
- 残り時間 (時間)
- スライド バーに、ランプの最長耐用時間と比較した現在の使用時間のパーセンテージが表示されます。

ソフトウェアの概要

プロジェクターの起動後に **About** (情報) を押すと、以下のようなソフトウェア バージョンの概要が表示されます。

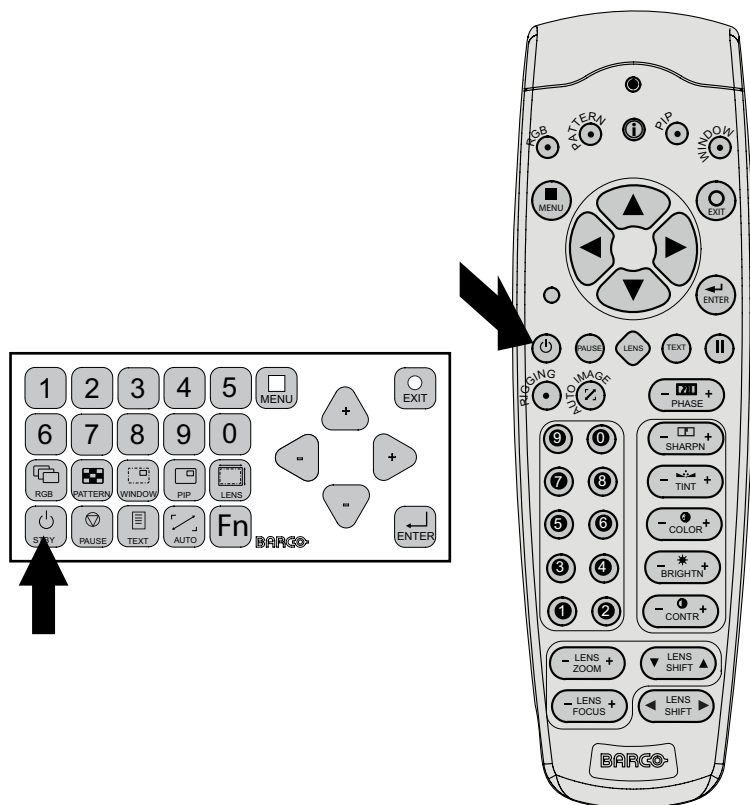


画像 6-5
ローカル スクリーン、情報

- パッケージ バージョン
- マネージャ ソフトウェア
- GUI ソフトウェア

Standby (スタンバイ) キーを使用すると、起動画像が投影されます。

1. ローカル キーボードまたはリモコンの **Standby (スタンバイ)** キーを 1 回押します。



画像 6-6
Standby (スタンバイ) キー

プロジェクターは、最後に保存されたソースに対して起動します。通信インターフェイスの LMP LED が点灯します。起動後に画像が表示されたときに、ランプや使用時間の警告が表示されることがあります。

6.4 スタンバイへの切り替え

スタンバイへの切り替え方法

- ローカル キーパッドまたはリモコンの **Standby** (スタンバイ) を 3 秒間長押しします。この間に、メッセージ *Keep on pressing...* (押し続けてください) が表示されます。このメッセージは *Saving data ...* (データを保存中) に変わります。プロジェクターがスタンバイになります。



すべてのカスタム設定が内蔵のバックアップ デバイスに書き込まれます。書き込み中は、'Saving data ...' (データを保存中) というメッセージが表示されます。このメッセージの表示中にプロジェクターのスイッチを切らないでください。



スタンバイに切り替えると、使用後の冷却プロセスが開始して、プロジェクターを冷却します。使用後の冷却時間は、プロジェクター内部の温度によって異なります。30 秒から 5 分の範囲で変動します。

6.5 プロジェクターのスイッチ オフ

プロジェクターのスイッチ オフ方法

- まず初めに、**Standby** (スタンバイ) を押します。
- ファンの速度が下がるまで、プロジェクターを冷まします。5 分以上かかります。
- 主電源のスイッチを切って、プロジェクターをオフにします。'0' が押された状態になります。



ご注意: 'Saving data ...' (データを保存中) というメッセージの表示中にプロジェクターのスイッチを切らないでください。

6.6 ステータス LED:

概要

LED	色のステータス	説明
スタンバイ ボタン	赤が点灯	プロジェクターはスタンバイ モードです
	赤が点滅	プロジェクターの起動が失敗、ランプに電源が供給されていない
	緑が点滅	プロジェクターが起動中
	緑が点灯	プロジェクターがオン
	白が点滅	ECO スタンバイに移行/復帰
	暗い白	プロジェクターの電源がオン
	オレンジ色が点滅	ランプ電源の障害
Pause (一時停止) ボタン	赤が点灯	シャッターが閉じている
	緑が点灯	シャッターが開いている
	暗い白	シャッターが閉じている、プロジェクターはスタンバイ状態
	明るい白	シャッターが未定義 (シャッターが開いていない、閉じていない)
	明るい白が点滅	フォーマッタのリセット中でシャッターは閉じている
PWR (電源 LED)	オフ	プロジェクターの電源がオン
	赤	スタンバイ
	オレンジ色	ECO スタンバイ
	緑	プロジェクターがオン
LMP (ランプ LED)	オフ	ランプがオフ
	赤	ランプが装着されていない
	オレンジ色	ランプが ECO (省電力) モードでオン
	緑	ランプがノーマル モードでオン
	緑-オレンジ色	ランプが CLO モードでオン
ERR (エラー LED)	オフ	エラーなし
	赤が点滅	エラー
	オレンジ色が点滅	警告
IR	赤	IR 信号を受信
	緑	IR 信号に肯定応答

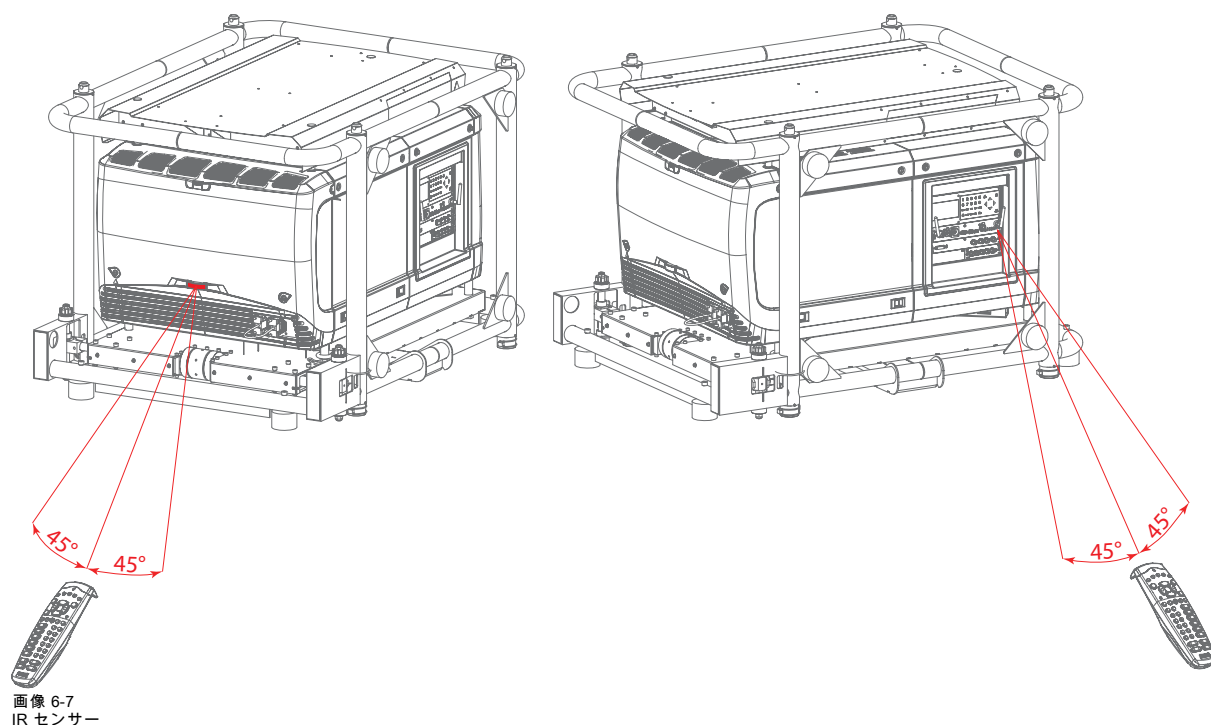
6.7 RCU の使用

有線 XLR 入力

1. リモコンの背面にあるコネクタにリモート ケーブルの一方を差し込みます。
2. もう一方を、プロジェクターの通信インターフェイスの **Remote CTRL** (リモコン) というラベルが付いている大きい方のコネクタに差し込みます。

IR センサーに向ける

ワイヤレス リモコンは、操作の有効範囲内 (直線距離で 30m、または 100 フィート) で使用してください。センサーの窓に強い光があたっている場合や、リモコンとプロジェクターの赤外線センサーとの間に障害物がある場合は、リモコンが正しく動作しない場合があります。



6.8 プロジェクター アドレス

6.8.1 RCU へのアドレスの表示とプログラミング

プロジェクターのアドレスをスクリーンに表示する。

1. **Address** (アドレス) キー (RCU にある凹んでいるキー) をペン先で押します。
プロジェクターのアドレスがローカル LCD スクリーンに表示されます。



表示されたそのアドレスで RCU を引き続き使用する場合は、**Address** (アドレス) キーを押してから 5 秒以内に、数字ボタンを使用して同じアドレスを入力する必要があります (0 ~ 9 のアドレス)。たとえば、**Address** (アドレス) キーを押して表示されたプロジェクターのアドレスが 3 である場合、RCU で数字ボタンの `3` を押して、RCU のアドレスをプロジェクターのアドレスと同じに設定します。`03` を押すと、リモコンのアドレスが `0` に設定され、同一室内にあるすべてのプロジェクターが操作されてしまいます。5 秒以内にアドレスを入力しないと、RCU の設定はデフォルトのアドレスである 0 に戻り、同一室内にあるすべてのプロジェクターが操作されるようになります。

RCU へのアドレスのプログラミング方法

1. **Address** (アドレス) キー (RCU にある凹んでいるキー) をペン先で押します。
2. **Address** (アドレス) キーを押してから 5 秒以内に、数字ボタンを使用してアドレスを入力します。
注記: 0 ~ 9 の任意の数字をアドレスとして入力できます。



数字キーが押されていると、リモコンの LED が点灯します。点灯している状態でないと、リモコンにアドレスが入力されません。

6.8.2 プロジェクターのコントロール



プロジェクター アドレス

プロジェクターに設定されるアドレスは、個別にコントロールされます。

**共通アドレス**

プロジェクターは常に、共通アドレスでプログラミングされた RCU からのコマンドを処理します。

プロジェクター アドレスの目的

同じ部屋に複数のプロジェクターを設置する場合は、プロジェクターにアドレスを設定して、RCU またはコンピュータで各プロジェクターを区別して操作できるようにします。そうすることで、各プロジェクターに固有のアドレスが設定されます。

個別のプロジェクター アドレスの設定方法

プロジェクター アドレスのセットアップには、ソフトウェアを使用します。「プロジェクターのコントロール」、「プロジェクター アドレス」の章を参照してください。

プロジェクターのコントロール

[Service mode (サービス モード)] を使用して、各プロジェクターに 0 ~ 255 の範囲で個別のアドレスを設定します。

アドレスを設定すると、プロジェクターのコントロールが可能になります:

- RCU - 0 ~ 9 のアドレス
- コンピュータ (例: IBM PC (または互換 PC)、Apple MAC など) - 0 ~ 255 のアドレス

共通アドレス

各プロジェクターに、共通アドレス '0' または '1' を入力します。[Projector Control (プロジェクターのコントロール)] → [Projector address (プロジェクター アドレス)] → [Common address (共通アドレス)] で、'0' または '1' を選択します。

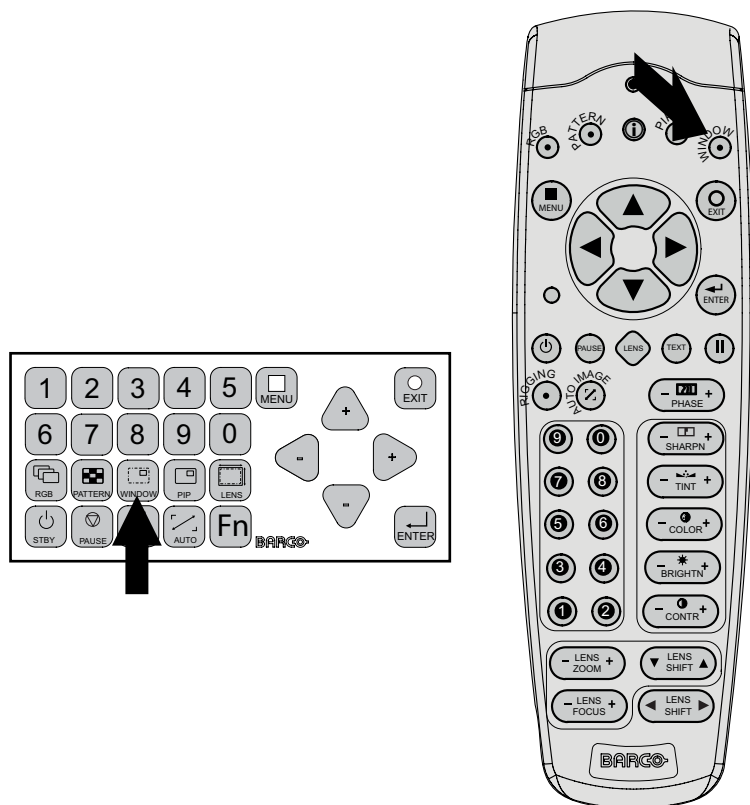
6.9 ソースの選択

ピクチャー イン ピクチャーが無効である場合のソースの選択

リモコンまたはローカル キーボードの数字キーを使用して、使用したいソースを有効にします。

ピクチャー イン ピクチャーが有効である場合のソースの選択

リモコンまたはローカル キーボードの **Window** (ウィンドウ) ボタンを使用して、メイン ウィンドウまたはピクチャー イン ピクチャー (PiP) ウィンドウを選択します。



画像 6-8
ウィンドウ選択ボタン

選択したウィンドウの外枠が、選択されていることを表す、色付きの長方形になります。メイン ウィンドウの場合、この色は青です。ピクチャー イン ピクチャー ウィンドウの場合、この色はオレンジ色です。

選択したウィンドウ (メイン ウィンドウまたはピクチャー イン ピクチャー ウィンドウ) が有効になれば、リモコンまたはローカル キーパッドのすべてのキーで選択したウィンドウをコントロールできるようになります。

ピクチャー イン ピクチャー (PiP) ウィンドウのソースに選択するには、PiP ウィンドウが有効になるまで Window (ウィンドウ) ボタンを押してから、数字キーで使用したいソースを選択します。

メイン ウィンドウのソースに選択するには、メイン ウィンドウが有効になるまで Window (ウィンドウ) ボタンを押してから、数字キーで使用したいソースを選択します。

7. クイック設定調整

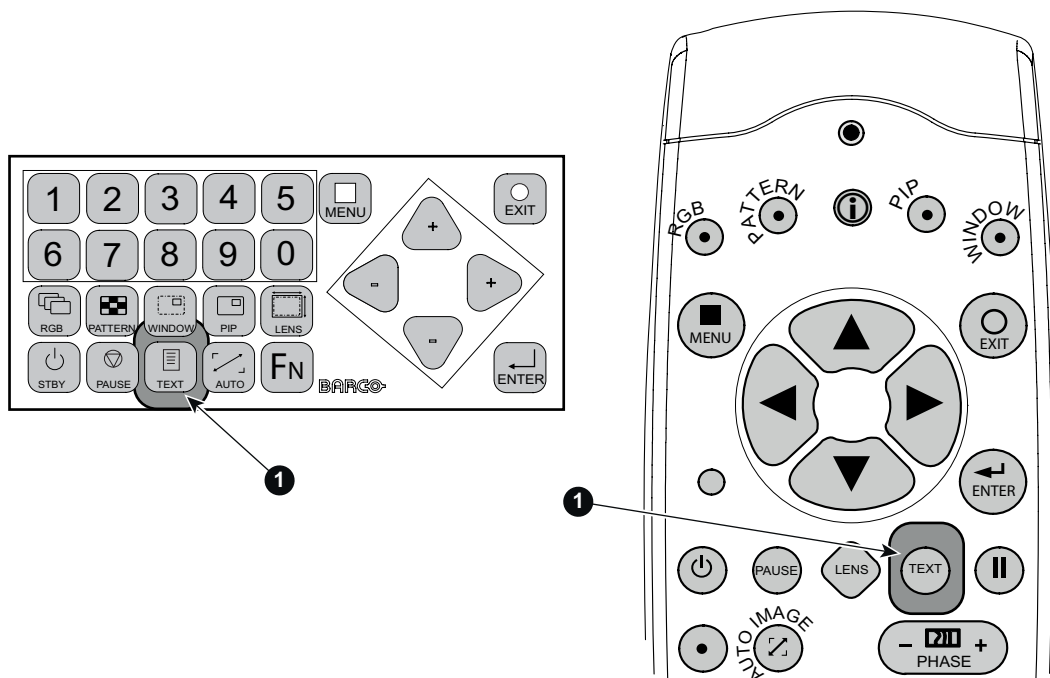
概要

- テキスト ボックスのオン/オフ
- LENS (レンズ) キーによるクイック レンズ調整
- レンズの直接調整 (RCU)
- クイック ピクチャー イン ピクチャー
- クイック 言語選択

7.1 テキスト ボックスのオン/オフ

テキスト切り替え機能

スクリーンに表示されるテキスト ボックスをオフに切り替えて、プロジェクターの操作中に調整の表示がスクリーンに表示されないようにすることができます。その場合も、ローカル LCD 画面には、調整の表示が表示されます。



画像 7-1
テキスト ボタン

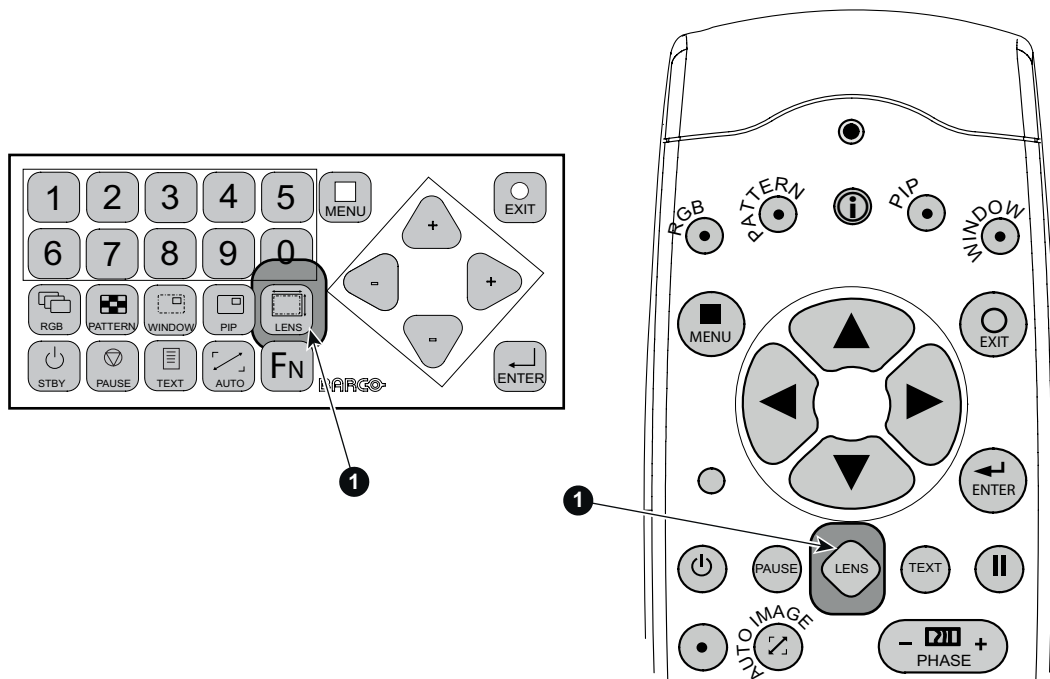
テキストのオン/オフを切り替えるには、リモコンまたはローカル キーパッドの **TEXT** (テキスト) キーを押します。

7.2 LENS (レンズ) キーによるクイック レンズ調整

クイック ズーム/ピント調整

1. リモコンまたはローカル キーパッドの **LENS** (レンズ) キーを押して、*Zoom/Focus Adjustment* (ズーム/フォーカス調整) メニューを開きます。

7. クイック設定調整



画像 7-2
レンズ ボタン

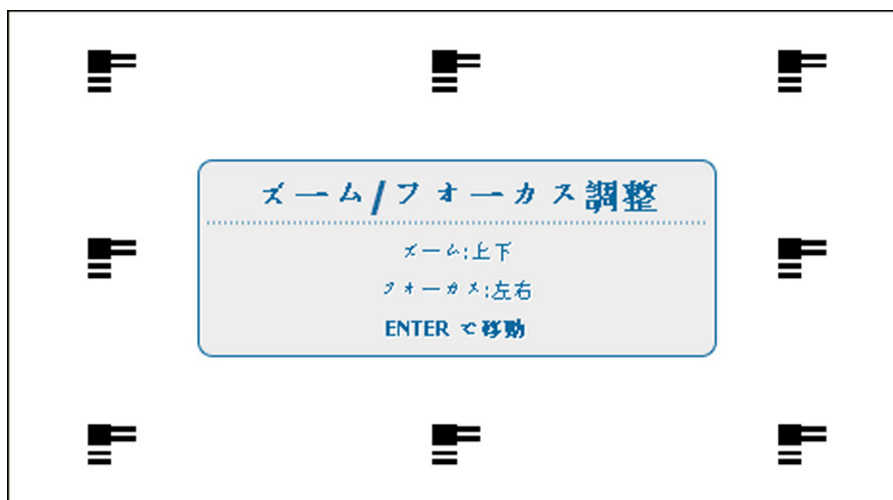
2. ▲ キーまたは ▼ キーで画像のズームを調整し、◀ キーまたは ▶ キーでフォーカスを調整します。
3. 調整が終わったら、EXIT (終了) キーを押して元に戻るか、ENTER で移動調整を続けます。



LENS キーを押して、使用できるテスト パターンでリストを呼び出します。

クイック移動調整

1. リモコンまたはローカル キーパッドの LENS (レンズ) キーを押して、*Zoom/Focus Adjustment* (ズーム/フォーカス調整) メニューを開きます。



画像 7-3
ズーム/フォーカス調整

2. ENTER を押して、*Shift* (移動) メニューを表示します。



画像 7-4
移動調整

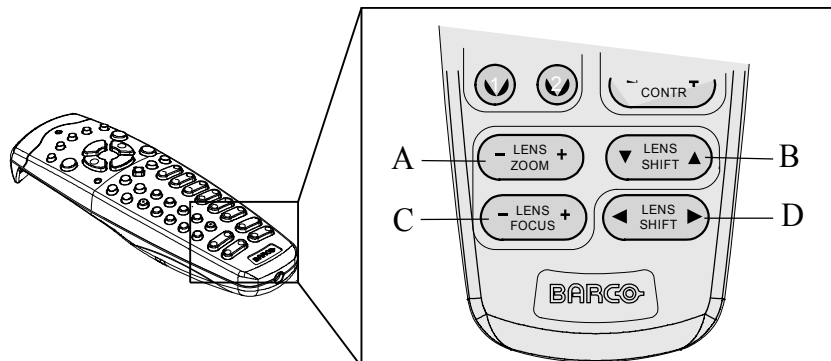
- ▲ キーまたは ▼ キーを使用して、レンズを垂直方向に移動します。
◀ キーまたは ▶ キーを使用して、レンズを水平方向に移動します。
ENTER を押すと、ズーム/フォーカス調整に切り替わります。

7.3 レンズの直接調整 (RCU)

リモコンのレンズ調整ボタン

リモコンには 2 つのアクションを使用できる 4 つのボタンがあり、レンズのズーム、ピント、横方向移動、および縦方向移動を直接調整できます。

- スクリーン上の画像サイズを調整するには、LENS ZOOM (レンズのズーム) ボタンの [-] または [+] (A) を押します。



画像 7-5
レンズの直接調整キー

- A ズーム
- B 縦方向移動
- C フォーカス
- D 横方向移動

- 画像の全体的なピントを調節するには、LENS FOCUS (レンズのピント) ボタンの [-] または [+] (C) を押します。
- スクリーン上の画像の縦方向の位置に調節するには、▲ LENS SHIFT ▼ (レンズの移動) ボタンを押します。
- スクリーン上の画像の横方向の位置を調節するには、◀ LENS SHIFT ▶ (レンズの移動) ボタンを押します。

7.4 クイック ピクチャー イン ピクチャー

クイック オン/オフ

リモコンまたはローカル キーボードの PIP キーを押して、Load layout (レイアウトの読み込み) ウィンドウを有効にします。

▲ ▼ キーを使用して使用したいレイアウトにスクロールし、ENTER を押して有効にします。



[Main full screen (メイン フル スクリーン)] を選択して、PIP をオフに切り替えます。

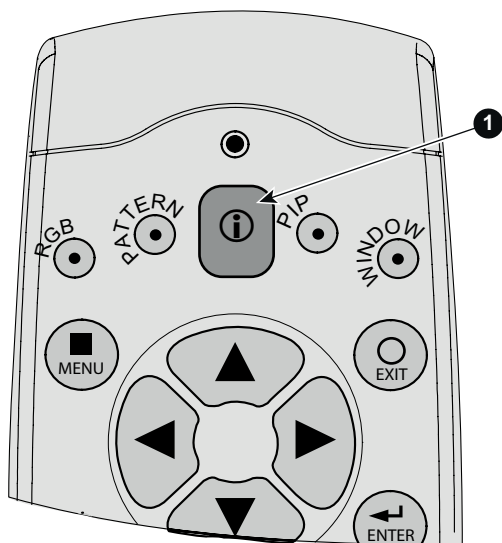


画像 7-6
レイアウト ファイル リストの読み込み

7.5 クイック言語選択

リモート コントロールからクイック言語選択

OSD メニューが画面に表示されていない場合、リモート コントロールの [情報] ボタン (1) を押します。



画像 7-7
情報ボタン

言語選択メニューが画面に表示されます。

▲ ▼ キーを使用して使用する言語を選択し、ENTER を押して有効にします。ラジオ ボタンが選択されているのが、現在有効な言語です。



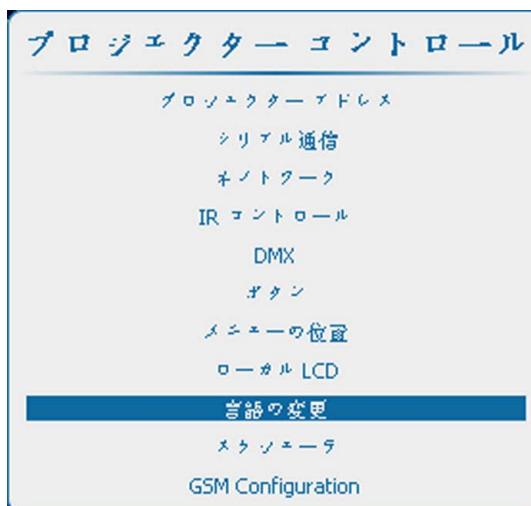
画像 7-8
言語の変更

OSD から言語選択

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [言語の変更] を選択します。
2. **ENTER** を押して、言語選択メニューを開きます。
3. **▲▼** キーを使用して使用する言語を選択し、**ENTER** を押して有効にします。
ラジオ ボタンが選択されているのが、現在有効な言語です。



画像 7-9
メインメニュー



画像 7-10
プロジェクター コントロール



画像 7-11
言語の変更

8. 調整モードの起動

概要

- 調整モードについて
- リモコンとローカル キーパッドの使用について
- 調整モードの起動
- ナビゲーションと調整
- メニュー メモリ
- メニューのショートカット キー
- 調整モードのテスト パターン
- 調整モードでのヘルプ情報

8.1 調整モードについて

概要

プロジェクターのコントロールと調整では、主として調整モードを使用し、以下の機能を利用します。

- 入力設定: 特定の入カスロット設定、ロック、ネイティブの解像度、および信号なしの設定などの異なる入力設定を調整できます。
- 画像調整: 画像のソースごとに調整が編成されており、アスペクト比、タイミング、および画像の設定を調整します。
- レイアウト調整: メイン ウィンドウとピクチャー イン ピクチャー ウィンドウの設定。
- ランプ: ランプのモード、ランプの使用状況、ランプの種類、および履歴を管理します。
- 配置: スクリーン上に対するプロジェクターの設定で必要となるすべてのコントロールをグループ化します。
- プロジェクター コントロール: アドレスや通信の設定などの、プロジェクターのアクセス設定。
- サービス: プロジェクターの動作に関する情報。この情報は、サービスを依頼する際に役に立ちます。

8.2 リモコンとローカル キーパッドの使用について

概要

ナビゲーションおよび調整はすべて、リモコンまたはローカル キーパッドを使用して操作できます。

リモコンのほぼすべてのキーと同等のキーがローカル キーパッドにもあります。

例外:

- コントラスト、輝度、彩度、位相などの直接調整キー。

8.3 調整モードの起動

ツールの起動

調整モードを起動するには、リモコンまたはローカル キーパッドを使用します。

起動方法

1. リモコン (RCU) またはローカル キーパッドの **Menu (メニュー)** を押して、**調整モード**を起動します。

8. 調整モードの起動

調整モードのメインメニューが開きます。



画像 8-1
メインメニュー

8.4 ナビゲーションと調整

メニュー構造のナビゲーション方法

メニュー構造においては、リモコンまたはローカルキーパッドの▲キーまたは▼キーを使用して、表示されているメニューをスクロールし、項目を表示します。選択されている項目には、背景色が表示されます。選択されているサブメニューや機能を有効にするには、**ENTER**を押します。

サブメニューに移動してから1つ上のメニューに戻るには、**EXIT**キーを押します。

メニューが表示されている状態でメニュー構造から抜けるには、**MENU**を押します。

調整方法

リモコンまたはローカルキーパッドを使用して、メニュー構造で選択したい項目に移動します。▲キーまたは▼キーを押して調整する項目を表示し、**EXIT (終了)**を押して調整を終了します。

ローカルキーパッドまたはリモコンの▲キーまたは▼キーを押して、設定したい値(設定)に移動します。**EXIT (終了)**を押して調整を終了します。

メニュー内の直接調整:



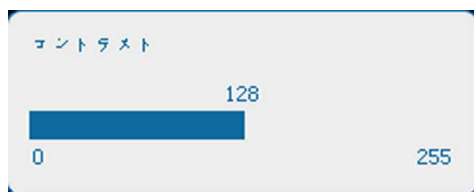
画像 8-2

◀キーまたは▶キーを使用して、現在の値を直接調整します。

または、

バー スケールで調整します。

項目が選択された状態で **ENTER** を押すと、バー スケール メニューが開きます。



画像 8-3
コントラスト調整

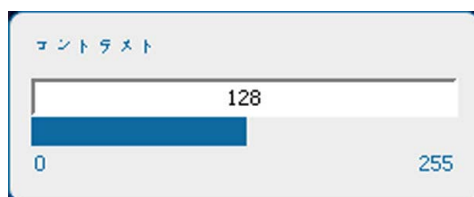
◀キーまたは▶キーを使用して、現在の値を調整します。

バー スケールもそれに対応して移動します。

EXIT (終了) を押して調整を終了します。

または、

バー スケールが表示されたら、直接入力を使用します。**ENTER** を押すと、入力フィールドが有効になります。



画像 8-4
コントラストの直接調整

数字キーで値を入力し、**ENTER** を押して値を受け入れます。

EXIT (終了) を押して調整を終了します。

8.5 メニュー メモリ

概要

サブメニューがあるメニューでは、メニュー構造を抜けた場合であっても、プロジェクターが動作している限り、最後に選択されたメニュー項目が記憶されています。プロジェクターをスタンバイから再起動すると、メニュー メモリがリセットされます。

メイン メニューを再び開いて項目を選択すると、選択した項目の前に選択したサブ項目が反転表示され、**ENTER** を押すだけでそのサブ項目が開きます。

8.6 メニューのショートカット キー

ショートカット キーについて

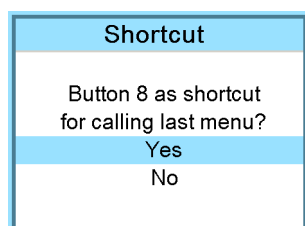
5 ~ 9 の数字キーは、ユーザーによるプログラミングが可能なキーで、予め指定したメニューが直接開くようにできます。そのようにプログラミングしたメニューは、メニューのリストからは独立しています。前のメニューのコンテキスト メニューとして表示されるメニューをショートカットとして保存することはできません。

ショートカット キーの使用方法

操作モードでメニューが何も選択されていない状態で、ショートカット キーとして定義されている数字キーを押すと、そのショートカット キーに指定されているメニューが開きます。

ショートカット キーの作成方法

ショートカット キーを割り当てるメニューにスクロールします。そのメニューにショートカット キーとして割り当てる数字キーを 5 秒間押すと、ショートカット キーとして保存されます。ショートカット キーが正しく作成されると、確認メッセージが画面に表示されます。



画像 8-5

8. 調整モードの起動

[Yes (はい)] を選択すると、作成が完了します。

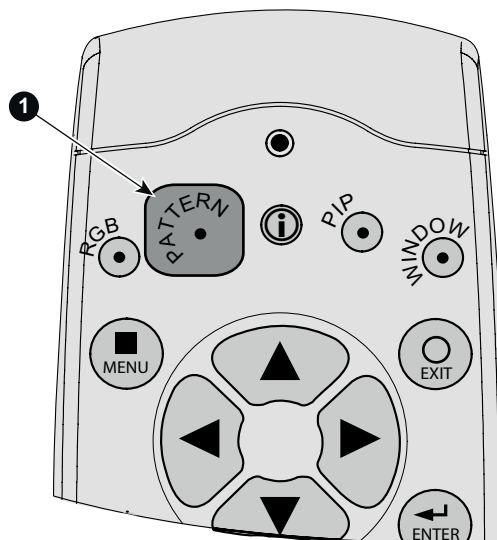
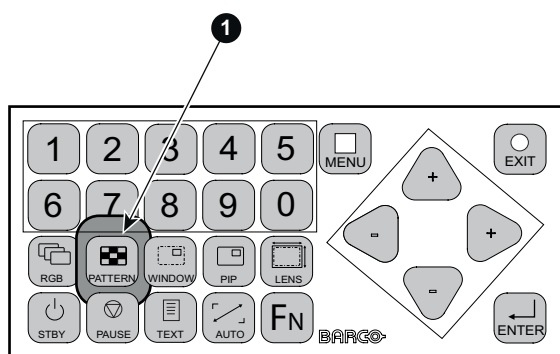


ショートカットを削除するには、[プロジェクターコントロール]→[ボタン]に移動します。

8.7 調整モードのテスト パターン

概要

調整モードが起動されると、RCU またはローカル キーパッドで **[Pattern (パターン)]** キーを押すことで、テストパターンをいつでも呼び出すことができます。**[Pattern (パターン)]** キーを何回か押して、希望するテストパターンを表示します。調整モードが選択されている状態では、他のメニューを選択した場合でも、テストパターンがスクリーンに継続して表示されます。調整モードを終了すると、選択したテストパターンが消えて、通常の画像が表示されます。

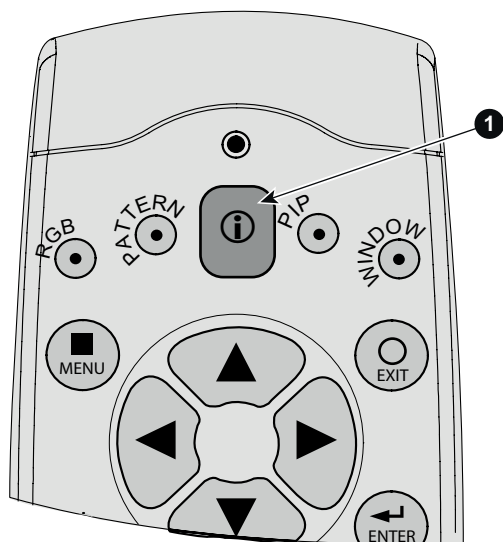


画像 8-6
パターン ボタン

8.8 調整モードでのヘルプ情報

概要

調整モードの多くのアイテムで、ヘルプ情報を使用できます。アイテム上で、リモコンの info ボタンをクリックするだけで選択したアイテムの情報を表示できます。



画像 8-7
情報ボタン

選択したアイテムを対象とする情報がない場合、*No help available for this item (このアイテムにはヘルプがありません)* というメッセージが表示されます。

調整モードに戻るには、**EXIT (終了)** を押します。

9. 入力

概要

- 入力メニューの概要
- 入力選択
- アドバンス設定
- 入力ロック
- 最小遅延
- ネイティブ解像度
- シグナルなし
- EDID
- 3D 入力



すべてのケースで、3D の最小入力周波数は、目ごとに 23 Hz です。この周波数より低い画像は、正しく表示されません。

9.1 入力メニューの概要

メニューの概要

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
入力			
	入力選択	DVI / RGB SDI (SD/HD/3G/デュアル) オプションの入力 1 オプションの入力 2	
	アドバンス設定	DVI / RGB SDI (SD/HD/3G/デュアル)	DVI DVI デュアル リンク RGB HS-VS YUV HS-VS AUTO (自動) 入力 1 優先度 入力 2 優先度 入力 1 入力 2 DUAL SDI
	入力ロック	メイン ウィンドウでの入力 Pip ウィンドウでの入力 入力 1 入力 2 入力 3 入力 4 フリー ラン フリー ラン オプション	
	最小遅延		
	ネイティブ解像度 [On/Off]		
	シグナルなし	色 [黒/青]	

	ロゴ [オン/オフ]
	シャットダウン [オフ/オン]
	シャットダウン時間
	自動減光 [オン/オフ]
EDID	設定
	作成
	削除
	すべて削除
3D	ステータス
	自動検出
	入カタイプ
	フレーム順 - シングル チャネル
	フレーム順 - デュアル チャネル
	フレーム パッキング (FHD3D)
	サイドバイサイド
	トップアンドボトム
	SENSIO® HI-FI 3D
	ライン切り替え (3G)
	第 2 入力

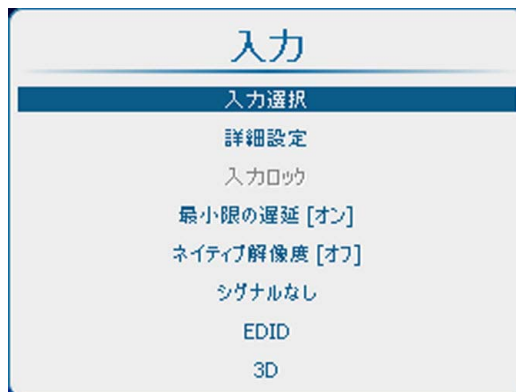
9.2 入力選択

選択方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[入力]→[入力選択] を選択します。
2. ENTER を押します。
[ソース選択] メニューが、実際に使用できるソースが入力された状態で表示されます。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して、入力を選択します。



画像 9-1
メインメニュー



画像 9-2
入力選択



画像 9-3
ソース選択

9.3 アドバンス設定

概要

- 入力設定について
- 入力の構成
- DVI - RGB 入力
- SDI 入力
- 5 ケーブル入力
- HDMI - DisplayPort 入力 (3D 入力モジュール)

9.3.1 入力設定について

概要

モジュールを使用する前に、それぞれのモジュールを構成する必要があります。入力に接続する信号の種類をプロジェクターが認識できるようにするために、この構成が必要になります。

プロジェクターには、入カスロットが4個あります。スロット1と2には、デフォルトで、DVIとデュアルSDI入力が装着されています。スロット3と4には、オプションの入力モジュールを装着できます。同じモジュールを使用することも可能です。

9.3.2 入力の構成



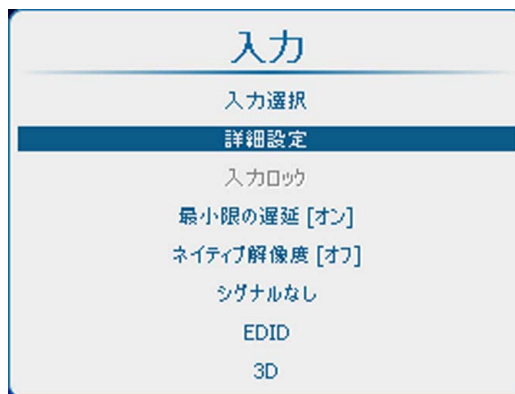
入力メニューの3D項目は、3Dモジュールがスロット3または4に挿入されなければ灰色表示となります。

変更方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[入力] → [アドバンス設定] を選択します。
2. **ENTER** を押します。
[アドバンス設定] ウィンドウに、実際の状態が表示されます。
3. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して、入力を選択します。
ENTER を押して選択メニューを開きます。ここに表示される内容は、入力タイプによって異なります。



画像 9-4
メインメニュー



画像 9-5
アドバンス入力設定



画像 9-6
アドバンス設定、入力選択

9.3.3 DVI - RGB 入力

選択方法

[DVI / RGB] を選択し、**ENTER** を押して選択するウィンドウを開きます。



画像 9-7
DVI の選択

以下のいずれかを選択できます。

- DVI
- DVI - デュアル リンク
- RGB HS-VS/CS
- YUV HS-VS/CS
- AUTO



DVI は 10 ビット カラーまたは濃い 12 ビット カラーを自動でサポートしません。特定のピクセル パッキングを使用して、DVI で 30 ビット カラーを有効にできます。Silicon Image 社の Sil7189 DVI 受信装置で実装されるピクセル パッキングをサポートしています。

自動選択について

自動が選択されると、入力ソースがシステムにより自動検知されます (DVI、RGB、YUV の場合のみ)。自動モードでアナログソースが検出された場合、自動検出が可能ですので、色スペースを選択する必要があります。

▲ ▼ キーを使用して正しい色スペースを選択し、**ENTER** を押して選択します。



画像 9-8
自動の場合の色スペースの選択

9.3.4 SDI 入力

SDI 入力について

デュアル SD/HD/3G-SDI 入力は、標準解像度 (SD)、高解像度 (HD)、および 3 ギガビット解像度 (SDI) の信号を受信できます。

選択方法

SDI (SD / HD / 3G / デュアル) を選択し、**ENTER** を押して、選択するウィンドウを開きます。



画像 9-9
SDI、入力タイプの選択

以下のいずれかを選択できます。

- 入力1優先度 (2つのソースが存在する場合、入力1のソースが優先されます)
- 入力2優先度 (2つのソースが存在する場合、入力2のソースが優先されます)
- 入力1
- 入力2
- DUAL SDI

SDI 設定

SDI 入力を設定するには、[設定] を選択し、**ENTER** を押します。



画像 9-10
SDI 設定

まず初めに、[標準] を選択します。▲キーまたは▼キーを使用して選択し、**ENTER** を押して受け入れます。

標準:

- 4:2:2 - YCbCr-10
- 4:4:4 - YCbCr-10
- 4:4:4 - RGB-10
- 4:2:2 - YCbCr-12
- 4:4:4 - YCbCr-12
- 4:4:4 - RGB-12

次に、3G 設定を選択します。▲キーまたは▼キーを使用して選択し、**ENTER** を押して受け入れます。

3G-A と 3G-B:

- 直接マッピング (3G-A)
- デュアル HD (3G-B)

Dual HD (デュアル HD) を選択すると、スワップリンクを使用できます。スワップリンクを使用する必要がある場合は、▲キーまたは▼キーを使用して選択し、**ENTER** を押して受け入れます。チェックボックスがオンになります。

9. 入力

Dual HD (デュアル HD):

- Swap links (スワップ リンク)

9.3.5 5 ケーブル入力

選択方法

[5-Cable (5 ケーブル)] を選択し、**ENTER** を押して選択するウィンドウを開きます。



画像 9-11
アドバンス設定、5 ケーブル



画像 9-12
5 ケーブル設定

▲ ▼ キーを使用して使用したい設定を選択し、**ENTER** を押して選択にします。

[CVBS/S-VIDEO AUTO (CVBS/S-ビデオ自動)] を選択すると、プロジェクターは、どの種類の信号に接続されているかを検出し、正しい設定を読み込みます。

RGB を選択すると、アドバンス設定が有効になります。詳細設定を調整するには、▲ キーまたは ▼ キーを使用して [Advanced settings (詳細設定)] を選択し、**ENTER** を押します。詳細設定メニューが開きます。

ENTER を押して、[Analog (アナログ)] と [TTL] を切り替えます。

9.3.6 HDMI - DisplayPort 入力 (3D 入力モジュール)

選択方法

[HDMI/DP] を選択し、**ENTER** を押して選択するウィンドウを開きます。



画像 9-13
HDMI ディスプレイ ポート選択

▲ ▼ キーを使用して使用したい入力を選択し、**ENTER** を押して選択にします。

9.4 入力ロック

可能な操作

内部同期信号またはいずれかの入力ソースに対する出力信号をロックできます。または、メイン ウィンドウまたは Pip ウィンドウの入力に従うこともできます。対応する入力同期に対してロックすると、移動アーチファクトなしで出力が表示されます。特定の入力に対してロックしても、一部のプロジェクターでは、表示される入力画面とは関係なく、同期を保つことができます。



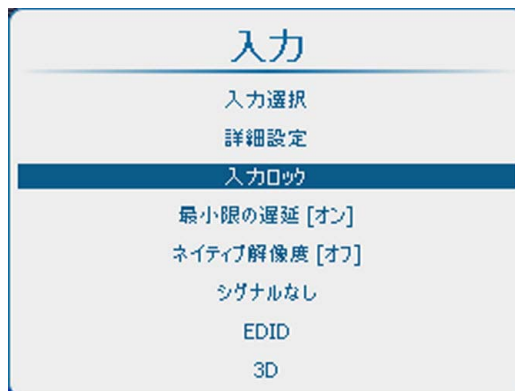
入力ロックは、3D がアクティブの場合はグレーアウトされます。入力ロックは 3D ソースに自動的に設定されます。

設定方法

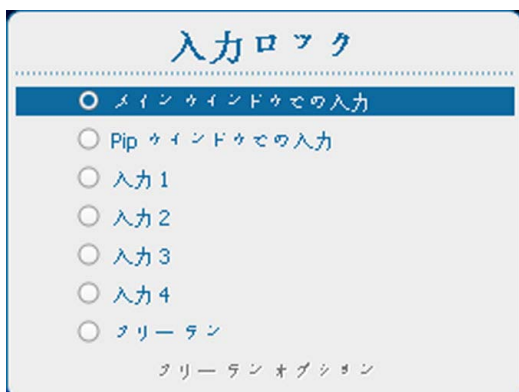
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[入力]→[入力ロック]** を選択します。
2. **ENTER** を押します。
[入力ロック] ウィンドウに現在の選択が表示されます。
3. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して、ロックする入力を選択します。



画像 9-14
メインメニュー



画像 9-15
入力



画像 9-16
入力ロック

メイン ウィンドウで メイン ウィンドウの選択したソースで、出力がロックされます の入力	
Pip ウィンドウでの Pip ウィンドウの選択したソースで、出力がロックされます 入力	
入力 1	入力 1 で、出力がロックされます
入力 2	入力 2 で、出力がロックされます
入力 3	入力 3 で、出力がロックされます
入力 4	入力 4 で、出力がロックされます
フリー ラン	内部同期で、出力がロックされます (60 Hz または手動設定)



入力ロックを特定の入力に設定し、同期信号を使用できない場合には、ユーザーの設定は変更されることなく、ロックがフリーランに切り替わります。同期を使用できるようになると、ユーザーの設定に再び適用されます。

フリーラン オプション

フリーランを選択し、ラジオ ボタンを選択すると、フリーラン オプションを使用できるようになります。



画像 9-17
フリーラン オプション

▲キーまたは▼キーを使用して [固定 60Hz] または [手動] を選択し、**ENTER** を押して選択します。

固定 60Hz: 60Hz の内部同期に対して、ロックを実行します。

手動 インジケータに表示されている周波数に対して、ロックを実行します。このインジケータは、24Hz ~ 60Hz の範囲でユーザーが変更できます。

手動のロック周波数を変更するには、▲キーまたは▼キーを使用して [Vert freq (縦周波)] を選択し、**ENTER** を押して有効にします。



画像 9-18
フリーラン、手動設定

▲キーまたは▼キーを使用して値を変更します。

9.5 最小遅延

目的

最小遅延のみがインターレース解除に影響します。インターレースソースの場合、インターレース解除はバイパスされ、ライン補間が適用されて画像が表示されます。

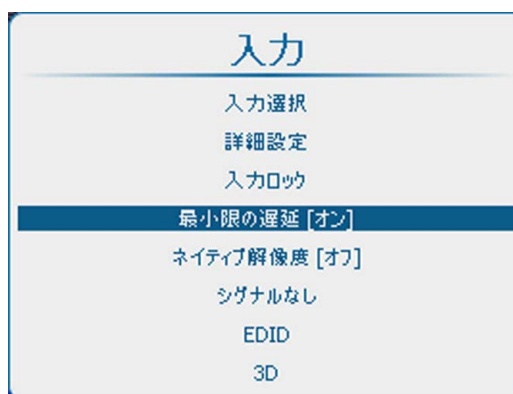
他の処理手順で最小遅延を保証するには、ワープ設定をオフにし、入力ソースの解像度をネイティブにし、入力ロックをメイン入力に設定してください。

遅延の切替方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[入力] → [最小遅延 [On]] を選択します。



画像 9-19
メインメニュー



画像 9-20
入力、最小遅延

2. **ENTER (入力)** を押して、[On] と [Off] を切り替えます。

[On]: 最小遅延で表示される画像

[Off]: 最小遅延なしで表示される画像

9.6 ネイティブ解像度

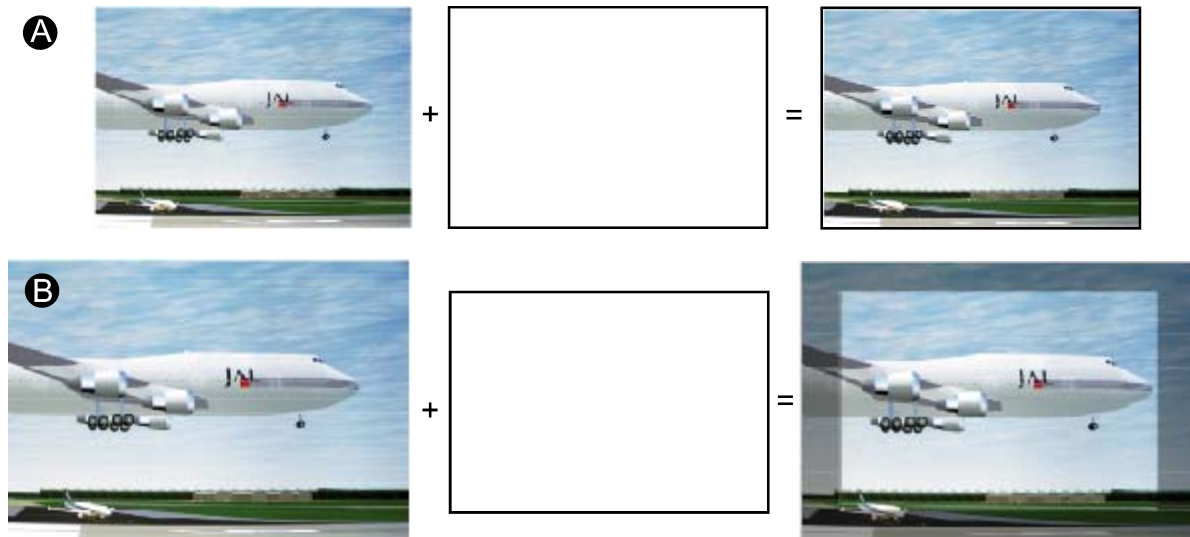
可能な操作

ここでの操作の目的は、DMD パネルの解像度に関係なく、ソースの解像度が常に表示されるようにすることです。

ソースの解像度が DMD パネルの解像度と完全に一致していると、完全サイズのコンテンツが DMD いっぱいに表示されます (A)。

ソースの解像度が DMD パネルの解像度よりも高いと、画像の一部だけが表示されます (B)。

ソースの解像度が DMD パネルの解像度よりも低いと、画像全体が DMD の一部に表示されます。



画像 9-21

[ネイティブ解像度の表示] 機能が [オン] になっていると、プロジェクターはソースを以下のように処理します。

ソース			投影される画像		
名前	比率	解像度	比率	解像度	
XGA	4:3	1024x768	4:3	1024x768	黒い境界線付きで画像が投影されます。
SXGA	5:4	1280x1024	5:4	1280x1024	黒い境界線付きで画像が投影されます。
SXGA+	4:3	1400x1050	4:3	1400x1050	黒い境界線付きで画像が投影されます。
UXGA	4:3	1600x1200	4:3	1600x1200	左と右に黒い境界線付きで画像が投影されます。
WUXGA	16:10	1920x1200	16:10	1920x1200	通常の画像が投影されます。

ネイティブ解像度への切り替え方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[入力]→[ネイティブ解像度 [On]] を選択します。

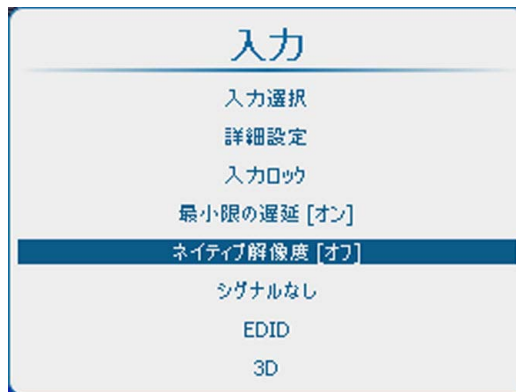
2. **ENTER (入力)** を押して、[On] と [Off] を切り替えます。

[On]: 画像がネイティブ解像度で表示されます

[Off]: 画像がスクリーン全体に拡大されて表示されます



画像 9-22
メインメニュー



画像 9-23
入力、ネイティブ解像度

9.7 シグナルなし

概要

- 背景色
- 背景ロゴ
- シャットダウン設定
- シャットダウンまでの時間
- 自動減光

シグナルが検出されない場合の動作

選択した入力に信号がない場合、出力を青または黒に設定する、個人的に設定したロゴを表示する、プロジェクターを一定時間後にシャットダウンする、または自動的に省電力モードを開始できます。

9.7.1 背景色

背景色の設定方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[入力]→[シグナルなし]→[色] を選択します。
2. ENTER を押して、[青]または[黒]に切り替えます。



画像 9-24
メインメニュー



画像 9-25
入力、シグナルなし



画像 9-26
シグナルなし、色

9.7.2 背景ロゴ

可能な操作

ロゴのオン/オフに切り替えることができます。

ロゴをオンに切り替え、ロゴを使用できる場合には、メイン ウィンドウに使用できるシグナルがない場合や、PiP がオンになっていて PiP ウィンドウに使用できるシグナルがない場合に、そのロゴが表示されます。

ロゴを有効にする方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[入力]→[シグナルなし]→[ロゴ] を選択します。
2. ENTER を押して、[オン]または[オフ]に切り替えます。



画像 9-27
メインメニュー



画像 9-28
入力、シグナルなし



画像 9-29
シグナルなし、ロゴ



HDQ プラグインと一緒にインストールされるプロジェクター ツールセットを使用すると、独自のロゴを読み込むことができます。

9.7.3 シャットダウン設定

設定の変更方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[入力]→[シグナルなし]→[シャットダウン] を選択します。



画像 9-30
メインメニュー



画像 9-31
入力、シグナルなし



画像 9-32
シグナルなし、シャットダウン

2. ENTER (入力) を押して、[オン] または [オフ] を切り替えます。

[オン] 一定の時間が経過した後に、プロジェクターがシャットダウンされます。

[オフ] プロジェクターはシャットダウンされません。

9.7.4 シャットダウンまでの時間

シャットダウンまでの時間について

シャットダウンまでの時間とは、シグナルなしが検出されてからプロジェクターがシャットダウンされる瞬間までの時間のことです。

シャットダウンまでの時間の設定方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[入力] → [シグナルなし] → [シャットダウン時間 (分)] を選択します。



画像 9-33
メインメニュー



画像 9-34
入力、シグナルなし



画像 9-35

2. ENTER を押して、[1]、[3]、[5]、[10]のいずれかの分数に切り替えます。

9.7.5 自動減光

自動減光について

選択した入力でシグナルが検出されないと、ランプの電力が現在の値から最小値に下がります。入力シグナルが再び検出されると、ランプの電力が元の値に戻ります。

設定方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[入力]→[シグナルなし]→[自動減光]を選択します。

画像 9-36
メインメニュー画像 9-37
入力、シグナルなし画像 9-38
シグナルなし、自動減光

2. ENTER を押して、[On (オン)]または [Off (オフ)]に切り替えます。

[On]:シグナルが検出されないと、自動減光が開始します。

[Off]:シグナルが検出されなくても、自動減光は開始しません。

9.8 EDID



EDID

Extended Display Identification Data

EDID について

DVI 入力コネクタで利用できる EDID ファイルには、プロジェクターでサポートされるタイミングにディスプレイ サイズおよびディスプレイ (すなわちプロジェクター) についての他の情報が含まれます。これは、適切な画像信号を生成するためにプロジェクターに接続されているデジタル ソースによって使用される情報です。

OSD から DVI 入力コネクタごとに標準 EDID ファイルを使用するように選択するか、カスタムメイドの EDID ファイルを作成して強制使用できます。使用される EDID ファイルの選択は、[設定] メニューで行われます。カスタム EDID ファイルの作成は、[作成] から行います。カスタム EDID ファイルはいつでも削除できます。



標準 EDID には 2 つのタイミングが含まれます: 1920x1200@60Hz / 1920x1080@60Hz (HDX、HDF、APOLLO プロジェクターの場合) および 2048x1080@60Hz / 1920x1080@60Hz (HDQ プロジェクターの場合)。

概要

- 入力の設定
- カスタム EDID ファイルの作成
- カスタム EDID ファイルを削除
- すべてのカスタム EDID ファイルを削除

9.8.1 入力の設定

説明

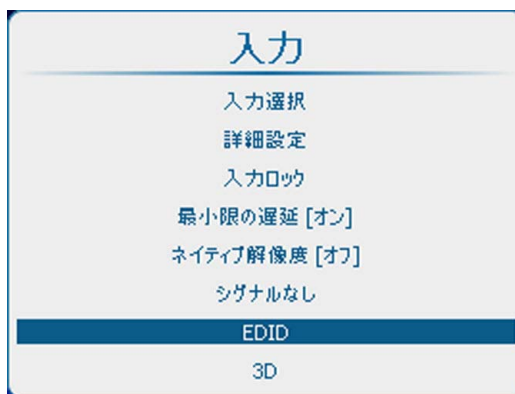
標準 EDID ファイルまたは自分で作成したファイルを選択する場合、入力用のカスタム EDID ファイルのリストから選択できます。

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[入力] → [EDID] → [設定] を選択します。
2. **ENTER** を押して、EDID 設定メニューを開きます。



画像 9-39
メインメニュー



画像 9-40
入力、EDID



画像 9-41
EDID、設定



画像 9-42
EDID 設定



画像 9-43
EDID 選択リスト

3. ▲ キーまたは ▼ キーを使用して、設定する入力を選択します。
ENTER を押して、選択リストを開きます。
現在アクティブなファイルがチェックされます。
4. ▲ キーまたは ▼ キーを使用して、正しいファイルを選択します。
ENTER を押してこのファイルを選択します。
EXIT を押して、[EDID 設定] メニューに戻ります。
5. ▲ キーまたは ▼ キーを使用して、[Apply (適用)] を選択します。
選択が適用され、この入力用に保存されます。
他の入力を設定するために、[EDID 設定] メニューを開いたままにします。
または、
▲ キーまたは ▼ キーを使用して、[OK] を選択します。
選択が適用され、この入力用に保存されて、[EDID 設定] メニューが閉じます。

9.8.2 カスタム EDID ファイルの作成

説明

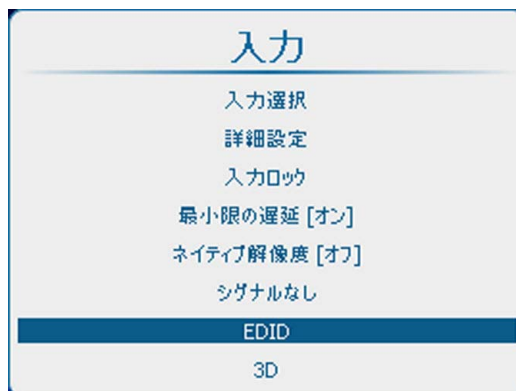
新しいカスタム EDID ファイルを作成し、希望する入力タイミングを入力できます。

作成方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[入力] → [EDID] → [作成] を選択します。
2. ENTER を押して、EDID 作成メニューを開きます。



画像 9-44
メインメニュー



画像 9-45
入力、EDID



画像 9-46
EDID、作成



画像 9-47
EDID ファイルの作成

3. ▲キーまたは▼キーを使用して、[作成]を選択します。
ENTERを押して、作成メニューを開きます。
4. タイミングセクションを入力します。
▲キーまたは▼キーを使用して、設定を選択します。
◀キーまたは▶キーを使用して値を変更します。
または、ENTERを押して調整メニューを開きます。80 ページ、ナビゲーションと調整に記載されている方法で調整します。
以下のタイミングを入力する必要があります：
 - Active pixels (アクティブピクセル): 水平解像度
 - Active lines (アクティブなライン数): 垂直解像度
 - 周波数 (Hz): 秒あたりのフレーム数
5. 正しい (標準) ビデオ タイミングを得るために計算方法を選択します。
考えられる選択:
 - CVT: Coordinated Video Timings
 - CVT RB: Coordinated Video Timings Reduced Blanking
 - CVT MB: Coordinated Video Timings Minimum Blanking (非標準)
 - GTF: Generalized Timing Formula
6. [Options (オプション)] を選択します。
必要に応じてスクロール ダウンして追加のオプションを表示します。
チェックボックスを選択またはクリアします。



画像 9-48
EDID ファイルの作成、オプション

以下のオプションが利用できます:

- ステレオ: このチェックボックスは現在使用されていません。チェックする必要はありません。
- 濃い色: 12ビットカラー信号の場合、このボックスを選択します。この場合、DVI コネクタのシングル リンク ピンは 8 つの最も重要なビットを伝達し、デュアル リンク ピンは少なくとも 4 つの重要なビットを伝達します。
- アナログ: このチェックボックスで、DVI デジタルまたは DVI アナログを選択します。チェックすると DVI アナログがアクティブになります。

7. ファイル名が表示されます。表示された名前には、解像度、計算、周波数およびデジタルまたはアナログ用の D または A が含まれます。
ファイル名を変更するには、[ファイル名] を選択し、[ENTER] を押して編集ボックスを開きます。
編集ボックスの中をクリックし、希望の名前に変更します。

8. [作成] を選択し、[ENTER] を押して新しいカスタム ファイルを作成します。

9.8.3 カスタム EDID ファイルを削除



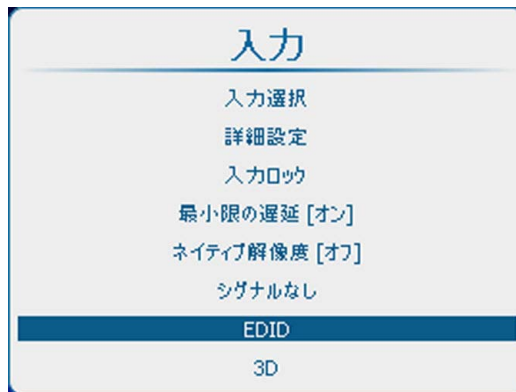
標準 EDID ファイルは削除できません。

削除方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[入力] → [EDID] → [削除] を選択します。
2. **ENTER** を押して、カスタム ファイルで EDID リストを開きます。



画像 9-49
メインメニュー

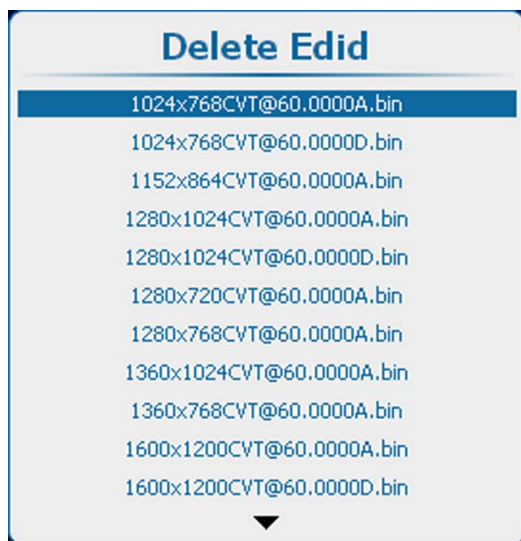


画像 9-50
入力、EDID



画像 9-51
EDID、削除

3. ▲キーまたは▼キーを使用して、削除する必要があるファイルを選択します。
ENTER を押して削除します。



画像 9-52
EDID、削除リスト

確認ウィンドウが開きます。

4. [Yes (はい)] を選択し、[ENTER] を押してファイルを削除します。



画像 9-53
確認

9.8.4 すべてのカスタム EDID ファイルを削除



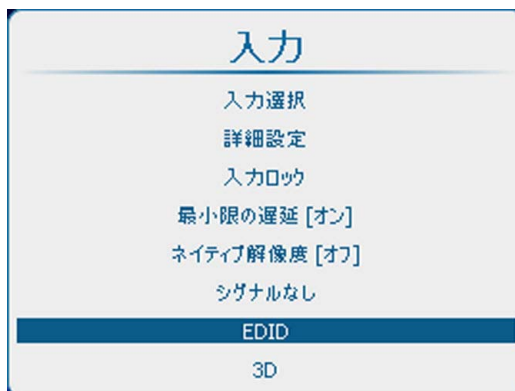
標準 EDID ファイルは削除できません。

削除方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[入力] → [EDID] → [すべて削除] を選択します。
2. ENTER を押して、確認ウィンドウを開きます。



画像 9-54
メインメニュー



画像 9-55
入力、EDID



画像 9-56



画像 9-57

3. [Yes (はい)] を選択し、**ENTER** を押してすべてのカスタム ファイルを削除します。

9.9 3D 入力

概要

- 3D モードについて
- 3D の起動
- 自動検出
- 入力タイプ選択
- 3D 第 2 入力
- L-R 同期、フィールド優先度
- L-R 同期、3D 非同期を反転

9.9.1 3D モードについて



モードの説明の前述のメニュー項目は、次のトピックで詳細説明されます。

3D モード メニューの設定は、入力ごとに保存されます。

シングル 3D チャンネル - フル解像度 - 順次モード

コンテンツはひとつの 3D ソースで表示されます。左右の目のフレームは、交互に表示されます (順次モード)。オプションで外部 3D 同期を使用できます。外部 3D 同期は 3D 入力モジュールの「3D SYNC IN」ポート (左の BNC ソケット) に適用される必要があります。

2 つの 3D 入力モジュールが使用される場合:

- 3D 入力モジュールが選択される場合: 3D 入力モジュールの SYNC IN を使用します。
- 他の入力モジュール (DVI、SDI、5 ケーブル、...) が選択される場合: 最初の (最低の入力値) 3D 入力モジュールの SYNC IN を使用します。

外部 3D 同期が使用できない場合、内部 3D 同期がプロジェクターで生成されます。「フィールド優先度」を設定すると、同期信号が左右の目のフィールドに一致するように反転できます。

[メニュー] > [入力] > [3D] > [L/R 同期] > [フィールド優先度 [L/R] または [R/L]]

例: 左右の目のコンテンツで構成される 120 Hz の周波数の DisplayPort ソースは、目ごとに 60 Hz のビデオとなります。

シングル チャンネル 3D モード選択を起動するには:

[メニュー] > [入力] > [3D] > [フレーム順 - シングル チャネル]

可能なソース: DisplayPort、HDMI、デュアル リンク DVI、5 ケーブル アナログ (最大 210 MHz)、DVI アナログ (最大 170 MHz)、SDI (最大 150 MHz)。



「反転 3D 非同期」設定では、コンテンツはユーザーの左右の目で切り替えることができます。

「フィールド優先度」設定は 3D モードでのみ効果があります: フレーム順 → シングル チャネル (すべての他のモードで、この設定は灰色表示となります)。さらに、入力周波数は 100 Hz (目ごとに 50 Hz) 以下でなければなりません。入力周波数が 100 Hz (目ごとに 50 Hz で、実際には 59.94 および 60 Hz) より大きい場合、「フィールド優先度」設定は効果がありません。

シングル 3D チャネル - フル解像度 - 他のフォーマット

フレーム パッキングおよびライン切り替え (3G-B) を含みます。

シングル チャネル 3D モード選択を起動するには:

[メニュー] > [入力] > [3D] > [フレーム パッキング (FHD3D)]

または

[メニュー] > [入力] > [3D] > [ライン切り替え (3G-B)] (SDI 入力限定)

シングル 3D チャネル - 半分の解像度

3D コンテンツは、「サイドバイサイド」、「トップ ボトム」、または「SENSIO® Hi-Fi 3D」の方法でひとつの 3D ソースによって配布されます。

このシングル チャネル 3D モードを起動するには、3 つのオプションのいずれかを選択します:

[メニュー] > [入力] > [3D] > [サイドバイサイド (半分)]

[メニュー] > [入力] > [3D] > [トップアンドボトム (半分)]

[メニュー] > [入力] > [3D] > [SENSIO® 3D デコーダー - FFC] (3D 入力でのみ)

例: 60 Hz のビデオのサイドバイサイドの 3D HDMI ソースは、目ごとに 60 Hz のビデオとなります。

このモードでは、3D 入力モジュール で 3D 同期も生成されます。

可能なソース: ディスプレイ ポート、HDMI、DVI、SDI 入力。

デュアル 3D チャネル - 2 つの平行 3D コンテンツ ストリーム

3D コンテンツは、2 つの入力ポートを介してプロジェクターに適用されます。ひとつのポートは、左目のコンテンツに使用され、他のポートは右目で使用されます。

例: 60 Hz の 2 つの平行 DVI ストリーム: DVI ケーブル 1 はプロジェクターの DVI ポートで接続されます。DVI ケーブル 2 は、3D 入力モジュール の HDMI ポートで HDMI コンバーター ケーブルを介して接続されます。HDMI/DP 入力を HDMI に切り替えるには、

[メニュー] > [入力] > [アド/バンス設定] > [HDMI/DP] > [HDMI] を選択します。

第 2 のソースについては、正しいタイプがすでに選択された最初のソースに続いて選択される必要があります:

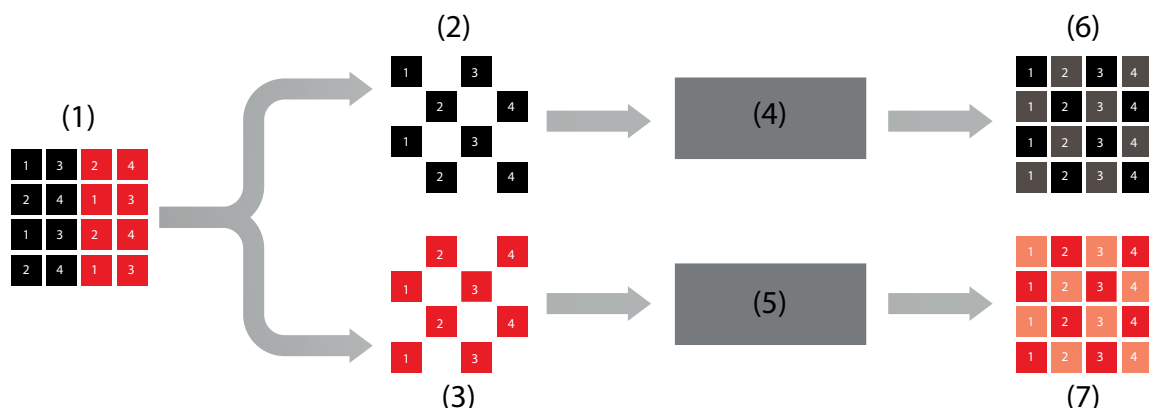
[メニュー] > [入力] > [3D] > [第 2 の入力] > [対応するスロット番号を選択]

3D 入力モジュール がデュアル 3D チャネルで起動されます:

[メニュー] > [入力] > [3D] > [フレーム順 - デュアル チャネル]

可能なソース: 2 x DVI、2 x SDI。2 つの 3D 入力モジュール がインストールされる場合: 2 x HDMI または 2 x DisplayPort。

SENSIO® Hi-Fi 3D



画像 9-58
SENSIO® Hi-Fi 3D デコーディング

- 1 SENSIO® Hi-Fi 3D ストリーム
- 2 左拡張
- 3 右拡張
- 4 SENSIO® Hi-Fi 3D 補間
- 5 SENSIO® Hi-Fi 3D 補間
- 6 右ストリーム
- 7 左ストリーム

SENSIO® 3D デコーダー - FFC は SENSIO® 3D デコーダーと SENSIO® 自動検出機能の両方を使用しています。このモードは、これらのフォーマット間でのクリーンなトランジションおよび高速検出で、2D 自動検出、トップアンドボトム、サイドバイサイド、および SENSIO® Hi-Fi 3D フォーマットを有効にします。プログレッシブ フォーマットのみがサポートされます。インターレース フォーマットは 2D で表示されます（片眼のみ）。SENSIO® 自動検出機能は、動作するにはフィールド/フレーム毎に少なくとも 1120x540 アクティブ ピクセルが必要です。

頭文字 FFC は Full Frame Compatible を意味し、デコーダーは 3D フォーマットに基づきすべてのフル フレームを処理します。

ダブルまたはトリプル フラッシュ

ダブルまたはトリプル フラッシュは、画像のちらつきを回避するために 3D ソースで使用されます。

入力周波数 < 40Hz/目 → トリプル フラッシュが使用され、その結果:

- 24Hz/目 入力で 144Hz
- 25Hz/目 入力で 150Hz
- 30Hz/目 入力で 180Hz

40Hz および 51Hz/目間の入力周波数 → ダブル フラッシュが使用され、その結果:

- 48Hz/目 入力で 192Hz
- 50Hz/目 入力で 200Hz

サポートされるフォーマット

	DVI/HDMI/DP	5 つのケーブル アナログ	DVI アナログ	SDI
	Fpix ≤ 210 MHz	Fpix ≤ 210 MHz	Fpix ≤ 170 MHz	Fpix ≤ 150 MHz
フレーム順 シングル チャネル	最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 1400x1050@120Hz または 1600x900@120Hz。	最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 1400x1050@120Hz または 1600x900@120Hz。	最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 1280x720@120Hz または 1280x800@120Hz。	最大解像度: 1920x1200@60Hz、2048x1080@60Hz または 1280x720@120Hz。
	インターレース/プログレッシブ	インターレース/プログレッシブ	インターレース/プログレッシブ	インターレース/プログレッシブ

	DVI/HDMI/DP	5つのケーブルアナログ	DVI アナログ	SDI
	Fpix ≤ 210 MHz	Fpix ≤ 210 MHz	Fpix ≤ 170 MHz	Fpix ≤ 150 MHz
フレーム パッキング (FHD3D)	HD フォーマットののみ。 最大解像度: 1920x1080@30Hz または 1280x720@60Hz。 プログレッシブのみ	HD フォーマットののみ。 最大解像度: 1920x1080@30Hz または 1280x720@60Hz。 プログレッシブのみ	HD フォーマットののみ。 最大解像度: 1920x1080@30Hz または 1280x720@60Hz。 プログレッシブのみ	HD フォーマットののみ。 最大解像度: 1920x1080@30Hz または 1280x720@60Hz。 プログレッシブのみ
サイドバイサイド	最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 インターレース/プログレッシブ	最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 インターレース/プログレッシブ	最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 インターレース/プログレッシブ	最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 インターレース/プログレッシブ
トップアンドボトム	最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 プログレッシブのみ	最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 プログレッシブのみ	最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 プログレッシブのみ	最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 プログレッシブのみ

	2xDVI/2xHDMI/2xDP ¹	2xSDI ²
フレーム順	Fpix ≤ 210MHz。	Fpix ≤ 150MHz。
デュアル チャンネル	最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 プログレッシブのみ	最大解像度: 1920x1200@30Hz、2048x1080@30Hz または 1280x720@60Hz。 プログレッシブのみ

	SDI (3G - レベル B) ³
ライン切り替え (3G-B)	Fpix ≤ 150MHz。 最大解像度 1920x1200@30Hz、2048x1080@30Hz または 1280x720@60Hz。

	HDMI/DP
SENSIO® 3D デコーダー - FFC	Fpix ≤ 162MHz & Vfreq ≤ 60Hz。 最大解像度: 1920x1200@60Hz または 2048x1080@60Hz。 プログレッシブのみ

3D グラスを使用するための他の設定

以下の設定を調整します:

- ・ ダーク タイム
- ・ L/R 出力参照極性
- ・ 3D 同期ループ スルー

これらの設定は以下のように見つけることができます:

[メニュー] > [調整] > [3D グラス]

9.9.2 3D の起動

可能な操作

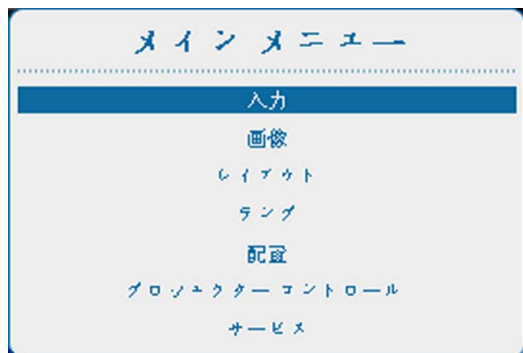
3D 機能のステータスは有効または無効にできます。

この機能は入力に依存します。

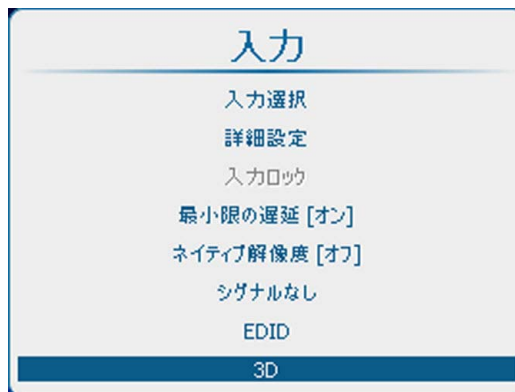
1. 2x HDMI および 2x DP は 2 つの 3D 入力モジュールが必要です。2xDVI は DVI 入力、3D 入力は DVI to HDMI コンバーターで行うことができます。
2. 2xSDI では、SDI 入力の IN1 および IN2 が使用できます。[メニュー] → [入力] → [アドバンス設定] → [SDI/HDSDI/3G] の下の入力設定を 'DUAL SDI' に設定する必要があります。
3. SDI (3G - レベル B) では、SDI 入力の IN1 または IN2 を使用できます。[メニュー] → [入力] → [アドバンス設定] → [SDI/HDSDI/3G] の下の入力設定を優先度あるなしで '入力 1'、入力 2' に設定する必要があります。

有効化または無効化する方法

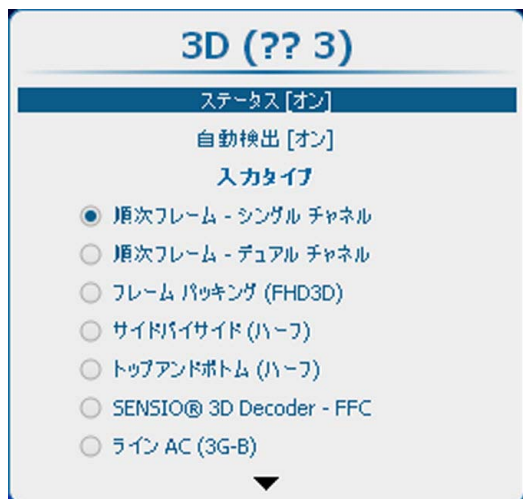
1. [メニュー] を押してメニューを表示し、[入力] → [3D] → [ステータス] を選択します。



画像 9-59
メインメニュー



画像 9-60
入力、3D



画像 9-61
3D ステータス

2. ENTER を押して、[オン] または [オフ] を切り替えます。

[On]:3D が起動されました

[Off]: 3D の起動が解除されました

9.9.3 自動検出

自動選択について

- HDMI ベンダ固有の InfoFrame のコンテンツに基づき (存在する場合)、HDMI ソースで 3D フォーマット (フレーム パッキング、サイドバイサイド、トップアンドボトム) を自動的に検出します。ベンダ固有の InfoFrame についての詳細は、HDMI 1.4a 仕様を参照してください。
- SENSIO® 3D デコーダーを選択 – サイドバイサイドまたはトップアンドボトム モードの場合の FFC が検出されるか、InfoFrame データが存在しない場合。
- フレーム順モードをサポートしません (シングルおよびデュアル チャネル)。
- 他の入力で使用できず (3D 入力モジュールの入力のみ) グレーアウトされます。

InfoFrame のデータに基づいて SENSIO® 自動検出コアからのフィードバックを受け取り、以下のフォーマット (入力タイプ) が選択されます:

InfoFrame の 3D フォーマット	SENSIO® 自動検出フィードバック	選択される入力タイプ
フレーム パッキング	NA ⁴	フレーム パッキング (FHD3D)
サイドバイサイド	サイドバイサイドまたは SENSIO® Hi-Fi 3D	SENSIO® 3D デコーダー - FFC

4. SENSIO® 自動検出からの NA:フィードバックは、これらのケースでは適用されません

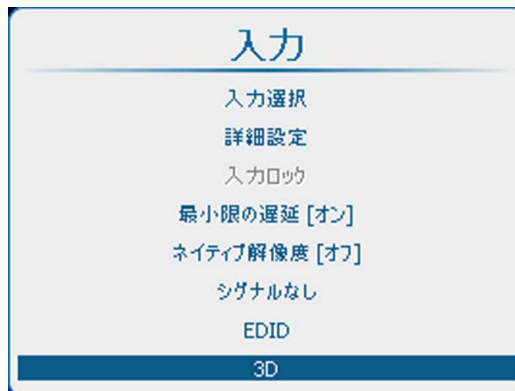
InfoFrame の 3D フォーマット	SENSIO® 自動検出フィードバック	選択される入力タイプ
	その他	サイドバイサイド (半分)
トップアンドボトム	トップアンドボトム	SENSIO® 3D デコーダー - FFC
	その他	トップアンドボトム (半分)
InfoFrame データが存在しない	NA ⁴	SENSIO® 3D デコーダー - FFC

有効または無効にする方法

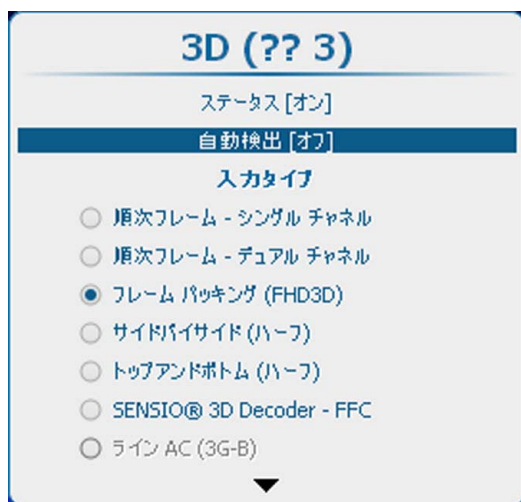
1. [メニュー] を押してメニューを表示し、[入力] → [3D] → [自動検出] を選択します。



画像 9-62
メインメニュー



画像 9-63
入力、3D



画像 9-64
3D、自動検出

9.9.4 入力タイプ選択

入力タイプについて

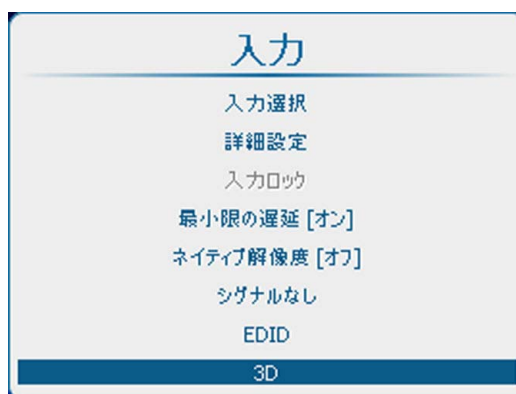
- フレーム順 - シングル チャネル: ひとつの入力には 3D 情報が含まれ、左右の情報を切り替えます。
- フレーム順 - デュアル チャネル: 2 つの入力で、ひとつは左目情報で、もうひとつは右目情報を含みます。
- フレーム パッキング (FHD 3D): ひとつの入力には 3D 情報が含まれ、ひとつのフレームにパックされます。
- サイドバイサイド (半分): ひとつの入力には半分の解像度の 3D 情報が含まれます。
- トップアンドボトム (半分): ひとつの入力には半分の解像度の 3D 情報が含まれます。
- SENSIO® 3D デコーダー - FFC: HDMI/DisplayPort (3D 入力モジュールでのみ)。
- ライン切り替え (3G-B): SDI のみ

選択方法

1. [メニュー] を押してメニューを表示し、[入力] → [3D] を選択します。

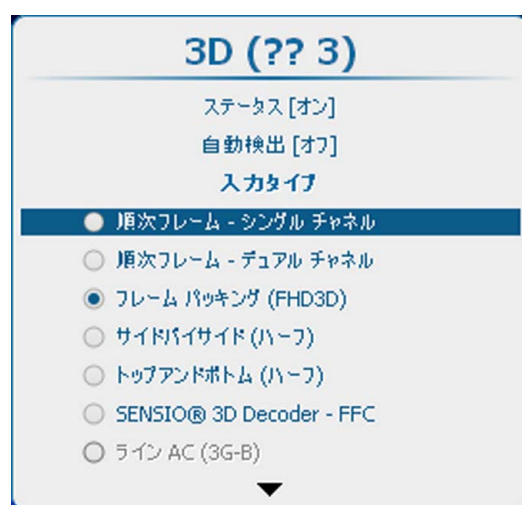


画像 9-65
メインメニュー



画像 9-66
入力、3D

2. **ENTER** を押して、3D メニューを開きます。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して、希望する入力タイプを選択します。



画像 9-67
3D、入力タイプ

4. **ENTER** を押して有効にします。

9.9.5 3D 第 2 入力

可能な操作

3D コンテンツは、シングル チャンネル (1 入力) またはデュアル チャンネル (2 入力) でプロジェクターに入力できます。2 チャンネル経由でコンテンツを入力する場合、第 2 ソースは 3D メニューで示される必要があります。

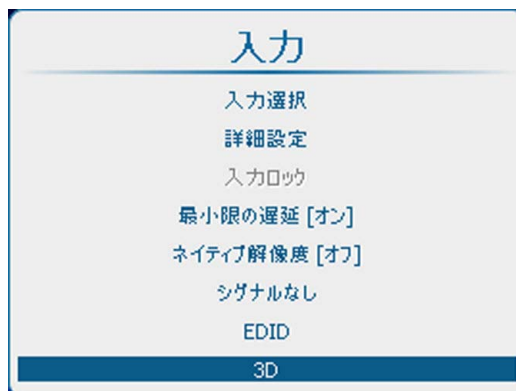
この選択は、2 チャンネル 3D 入力を選択される場合に限って可能です。

選択方法

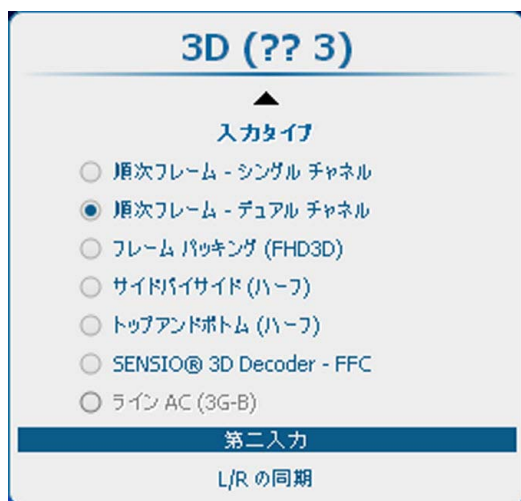
1. [メニュー] を押してメニューを表示し、[入力] → [3D] → [第 2 入力] を選択します。



画像 9-68
メインメニュー



画像 9-69
入力、3D



画像 9-70
3D 第 2 ソース

2. **ENTER** を押して選択します。
[ソース選択] ウィンドウが開きます。
3. ▲ キーまたは ▼ キーを使用して使用したい入力を選択し、**ENTER** を押します。



画像 9-71
第 2 ソース、入力を選択

9.9.6 L-R 同期、フィールド優先度

フィールド優先度について

[フィールド優先度] 設定は 3D モードでのみ効果があります: フレーム順 - シングル チャンネル (すべてのほかのモードで、この設定は灰色表示となります)。さらに、入力周波数は 100 Hz (目ごとに 50 Hz) 以下でなければなりません。入力周波数が 100 Hz (目ごとに 50 Hz で、実際には 59.94 および 60 Hz) より大きい場合、「フィールド優先度」設定は効果がありません。

低い入力周波数 (40 Hz 以下/目) では、トリプル フラッシュが使用され、40 から 51 Hz/目間の周波数ではダブル フラッシュが発生し、ビデオ入力信号と 3D SYNC IN 信号のカップリングが決定される必要があります。

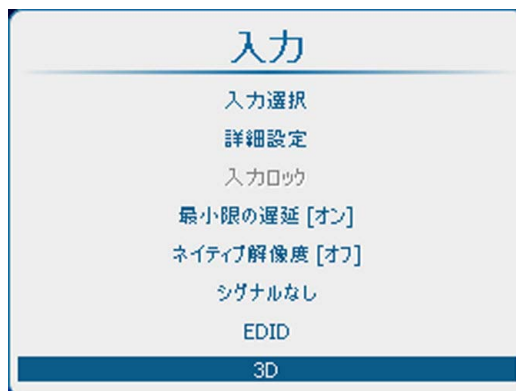
この設定は入力ごとに保存されます。

有効にする方法

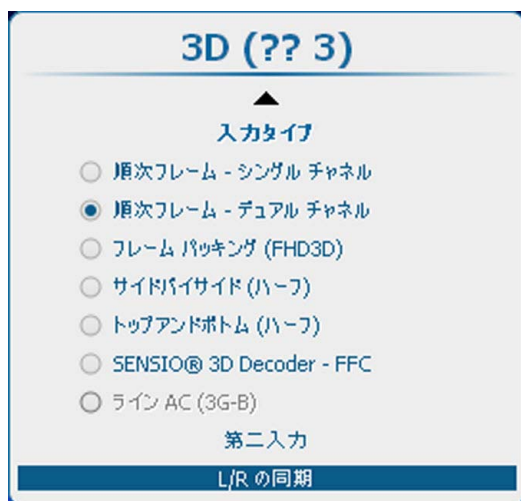
1. [メニュー] を押してメニューを表示し、[調整] → [3D グラス] → [L/R 同期] を選択します。



画像 9-72
メインメニュー



画像 9-73
入力、3D



画像 9-74

2. **ENTER** を押します。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して、[フィールド優先度] を選択します。



画像 9-75
フィールド優先度

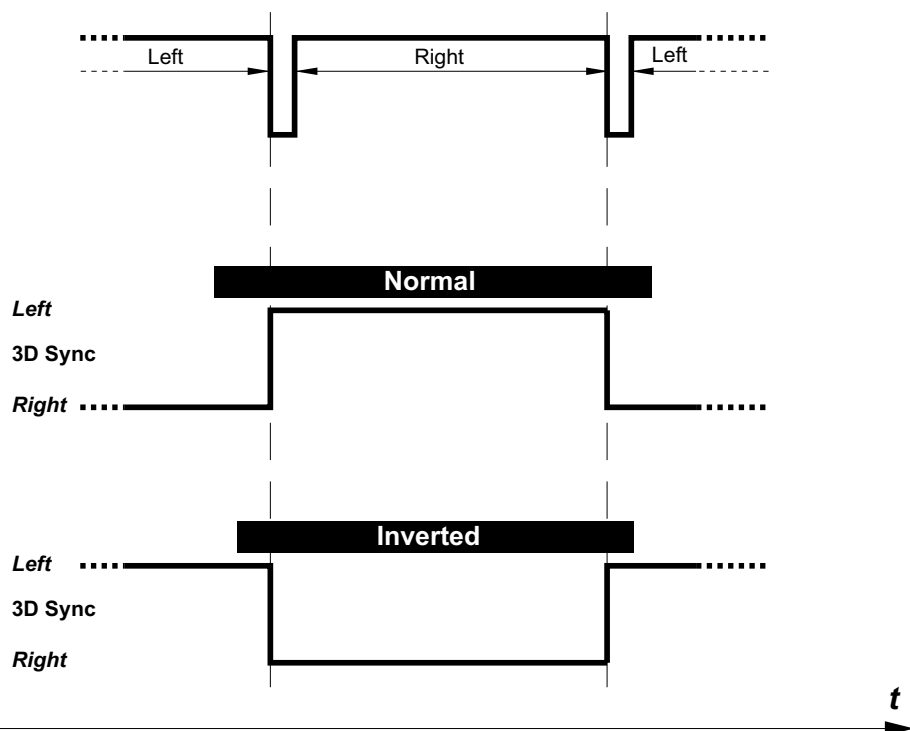
4. **ENTER** を押して [L/R] と [R/L] を切り替えます。
 [L/R]: 左右のフィールド順を示すために 3D SYNC IN 信号が使用されます。
 [R/L]: 左右のフィールド順を示すために反転された 3D SYNC IN 信号が使用されます。

9.9.7 L-R 同期、3D 非同期を反転

可能な操作

このメニューによって 3D 放射出力信号を設定できます。

[反転 3D 非同期] では、左右の 3D 同期を切り替えて 3D 放射と一致しない 3D 出力をなくすことができます。



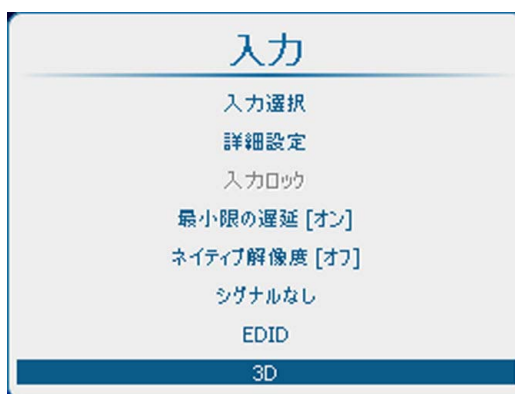
画像 9-76
3D 非同期

3D 非同期を切り替える方法

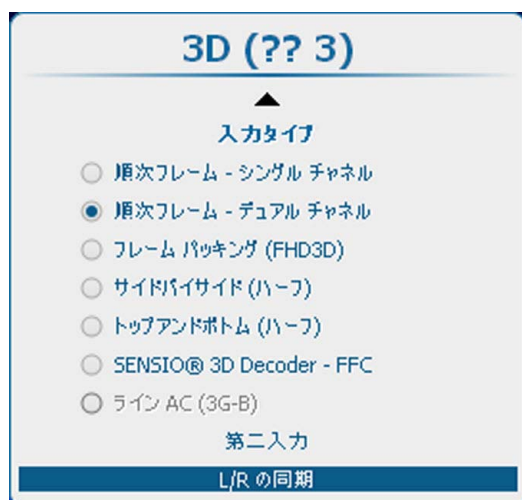
1. [メニュー] を押してメニューを表示し、[調整] → [3D グラス] → [L/R 同期] を選択します。



画像 9-77
メインメニュー



画像 9-78
入力、3D



画像 9-79

2. **ENTER** を押します。
3. ▲ キーまたは ▼ キーを使用して、[反転 3D 非同期] を選択します。



画像 9-80
反転 3D 非同期

4. **ENTER** を押して、[オン] または [オフ] を切り替えます。
 [On]: 3D 非同期は処理によって生成された 3D 同期信号の反転バージョンで、アクティブ グラスで左右の目を反転できます。
 [Off]: 3D 非同期は、処理によって生成された 3D 同期信号からのコピーです。

10. 画像

概要

- 画像メニューの概要
- 画像調整の起動
- 画像設定
- アスペクト比
- タイミング
- 画像ファイル サービス
- カスタム設定の保存
- スプラッシュ画像

10.1 画像メニューの概要

メニューの概要

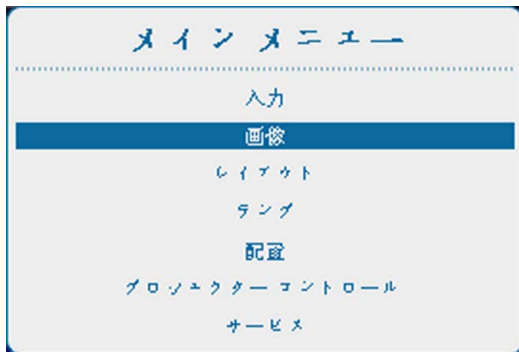
レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
画像	画像設定	コントラスト	
		輝度	
		彩度	
		濃淡	
		位相	
		シャープネス	
		色温度	プロジェクター 白
			コンピュータ 9300K
			ビデオ 6500K
			フィルム 5400K
			放送 3200K
			カスタム バランス
		入カバランス	黒バランス
			白バランス
		デフォルト	
	アスペクト比	4:3	
		16:9	
		5:4	
		2.35	
		1.88	
		1.85	
		1.78	
		1.67	
		16:10	
		カスタム	
	タイミング	Horizontal Total Pixels (水平合計ピクセル)	
		Active pixels (アクティブ ピクセル)	
		Horizontal start (横方向開始位置)	

	Period (間隔)	
	Total vertical lines (垂直線合計)	
	Active lines (アクティブなライン数)	
	Vertical start (縦方向開始位置)	
	アドバンス設定	クランプ遅延
		クランプ幅
	新しい測定のために自動画像を押す	
画像ファイル サービス	手動読み込み	
	ファイルの読み込みフィルタ	
	削除	
	すべて削除	
	名前変更	
	コピー	
	オプション	
カスタム設定の保存		
スプラッシュ画像	On/Off	
	タイムアウト (秒)	

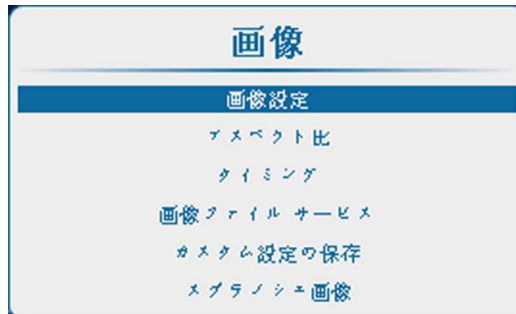
10.2 画像調整の起動

起動

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[画像] を選択します。



画像 10-1
メインメニュー、画像



画像 10-2
画像調整

10.3 画像設定

画像設定について

接続されているソースの種類によって、一部の設定が灰色で表示されます。

画像設定は入力単位で保存されます。

10.3.1 コントラスト

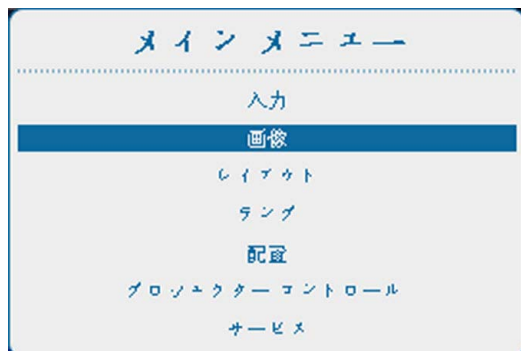
コントラストについて

コントラスト機能を使用して、表示される画像の明るい領域と暗い領域のコントラストを調整します。コントラストでは、赤、緑、青のシグナルに対するゲインが適用されます。

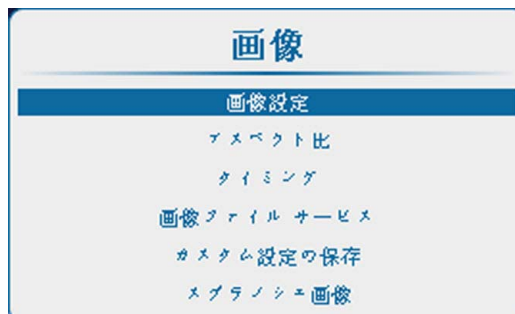
コントラストの調整には、RCU またはメニュー構造の **Contrast (コントラスト)** キーを使用します。

調整方法

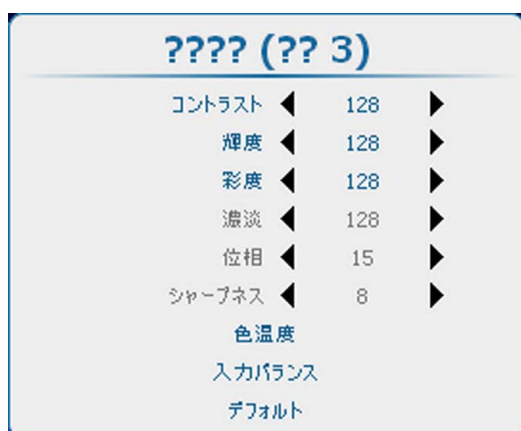
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[画像]** → **[画像設定]** → **[コントラスト]** を選択します。



画像 10-3
メインメニュー、画像

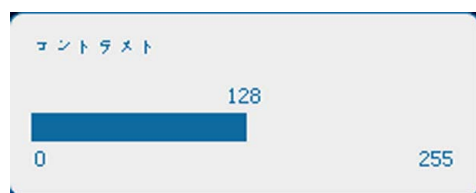


画像 10-4
画像調整



画像 10-5
画像設定、コントラスト

2. **ENTER** を押して選択します。
3. **[画像設定]** ウィンドウで値を直接変更するには、**◀**キーまたは**▶**キー、または0～9の数字キーを使用して、全範囲のパーセントとして調整します。
 パースケールメニューで調整するには、**ENTER** を押して **[コントラスト]** メニューを表示し、**◀**キーまたは**▶**キーで調整します。**ENTER** をもう一度押して、数字キーから値を直接入力します。**EXIT** を押して、**[画像設定]** メニューに戻ります。



画像 10-6
コントラスト調整

10.3.2 輝度

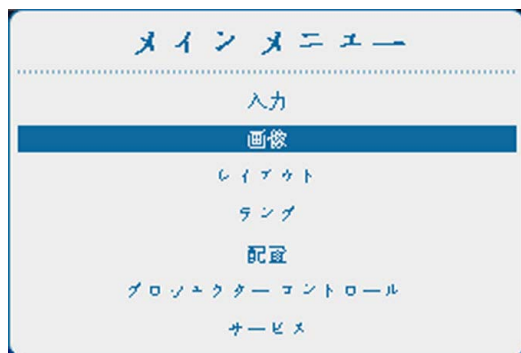
輝度について

輝度機能を使用して、入力画像の黒のレベルを調整します。輝度機能では、オフセットの加減、または、赤、緑、青のシグナルのバイアスが行われます。

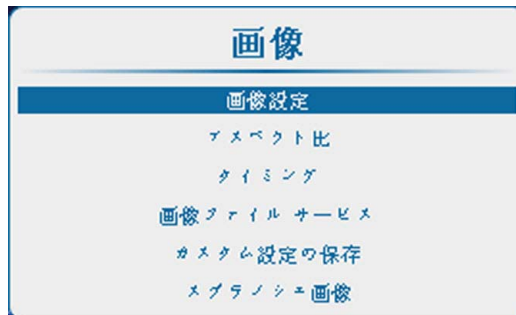
輝度調整には、RCU またはメニュー構造の **Brightness (輝度)** キーを使用します。

調整方法

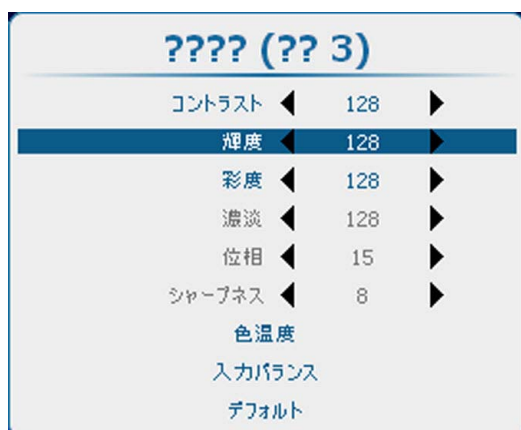
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[画像]** → **[画像設定]** → **[輝度]** を選択します。



画像 10-7
メインメニュー、画像

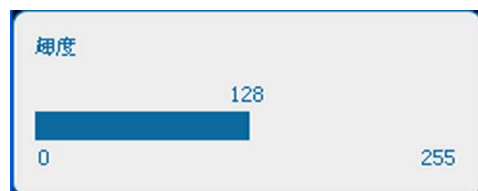


画像 10-8
画像調整



画像 10-9
画像設定、輝度

2. **ENTER** を押して選択します。
3. [画像設定] ウィンドウで値を直接変更するには、**◀**キーまたは**▶**キー、または 0 ~ 9 の数字キーを使用して、全範囲のパーセントとして調整します。
パースケールメニューで調整するには、**ENTER** を押して [輝度] メニューを表示し、**◀**キーまたは**▶**キーで調整します。
ENTER をもう一度押して、数字キーから値を直接入力します。**EXIT** を押して、[画像設定] メニューに戻ります。



画像 10-10
輝度調整

10.3.3 彩度

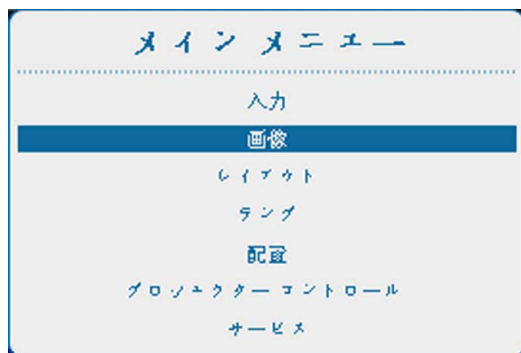
(色) 彩度について

彩度機能を使用して、色の彩度レベルを調整します。

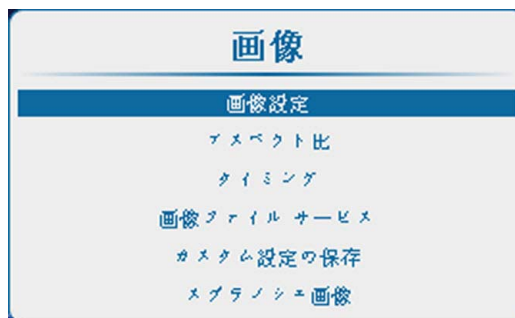
彩度の調整には、RCU またはメニュー構造の **Saturation (彩度)** キーを使用します。

調整方法

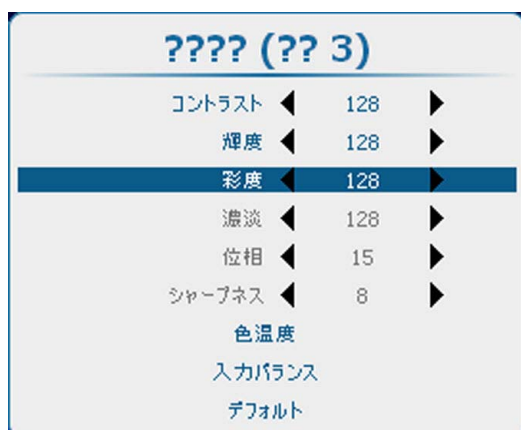
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[画像] → [画像設定] → [彩度] を選択します。



画像 10-11
メインメニュー、画像

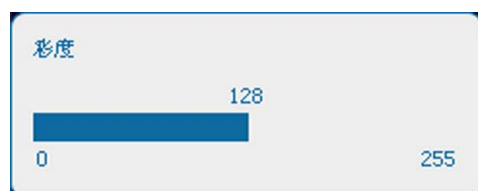


画像 10-12
画像調整



画像 10-13
画像設定、彩度

2. ENTER を押して選択します。



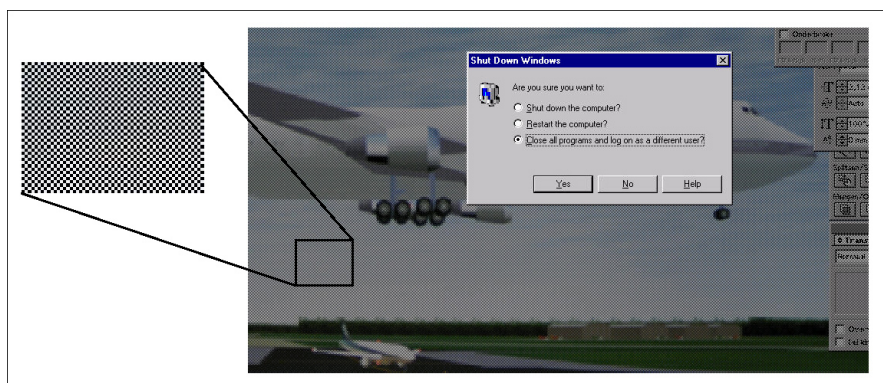
画像 10-14
彩度調整

3. [画像設定] ウィンドウで値を直接変更するには、◀キーまたは▶キー、または 0～9 の数字キーを使用して、全範囲のパーセントとして調整します。
パーセントメニューで調整するには、ENTER を押して [彩度] メニューを表示し、◀キーまたは▶キーで調整します。
ENTER をもう一度押して、数字キーから値を直接入力します。EXIT を押して、[画像設定] メニューに戻ります。

10.3.4 位相

位相調整について

非常に込み入ったコンピュータ パターンやグラフィック (RGB や YUV のシグナル) を表示する際、画像にぶれが生じることがあり、これによってスクリーンの一部分に水平ストライプが表示される場合があります。このような問題が発生したときには、位相を調節して画像を最適化します。



画像 10-15
画像のふれ

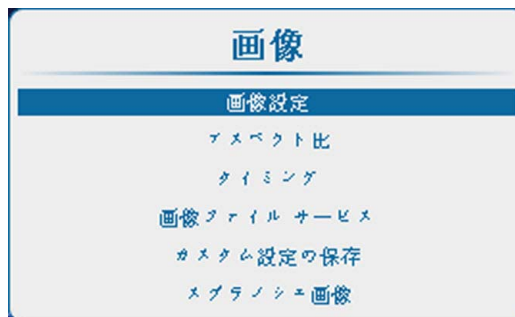
位相調整には、RCU またはメニュー構造の **Phase (位相)** キーを使用します。

調整方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[画像]** → **[画像設定]** → **[位相]** を選択します。



画像 10-16
メインメニュー、画像



画像 10-17
画像調整



画像 10-18
画像設定、位相

2. **ENTER** を押して選択します。



画像 10-19
位相調整

3. **[画像設定]** ウィンドウで値を直接変更するには、**◀**キーまたは**▶**キー、または0～9の数字キーを使用して、全範囲のパーセントとして調整します。
パーセントメニューで調整するには、**ENTER** を押して **[位相]** メニューを表示し、**◀**キーまたは**▶**キーで調整します。
ENTER をもう一度押して、数字キーから値を直接入力します。**EXIT** を押して、**[画像設定]** メニューに戻ります。

10.3.5 色温度 (固定値)



色温度

ケルビン (K 度) 温度単位を使用して測定した、画像の白の配色 (赤、白、青、緑などの色味)。温度が高いほど、出力が明るくなります。



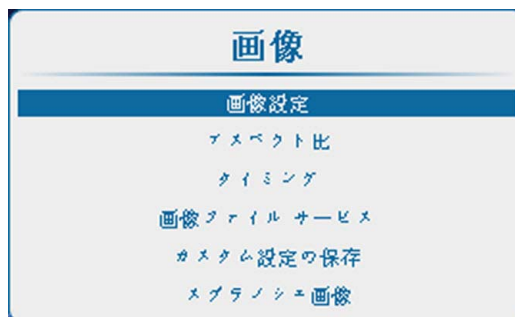
[プロジェクターの白] では、プロジェクターの出力光が最大になります。補正された [ブロードキャスト]、[フィルム]、[ビデオ]、[コンピュータ] のプリセットでは、最適な色トラッキングが実現されます。

選択方法

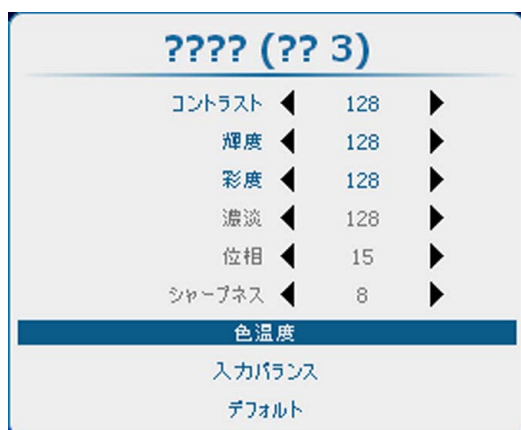
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[画像] → [画像設定] → [色温度] を選択します。



画像 10-20
メインメニュー、画像



画像 10-21
画像調整



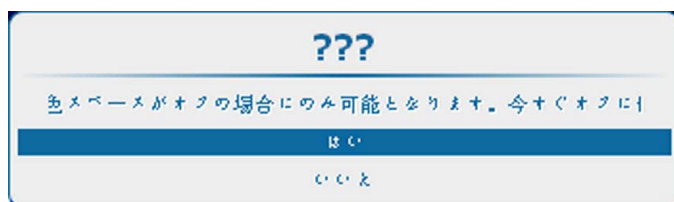
画像 10-22
画像設定、色温度

2. **ENTER** を押して選択します。
色温度の選択メニューが表示されます。



画像 10-23

色スペース設定により、色スペース設定が *[Off]* に設定されている場合にのみ色温度の選択が可能であるため、色スペース設定をオフに切り替える必要があるかどうかを確認するウィンドウが表示されます。

画像 10-24
色温度の質問

[はい] をタップして、続行します。

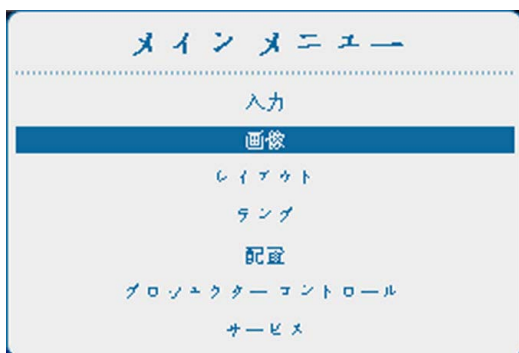
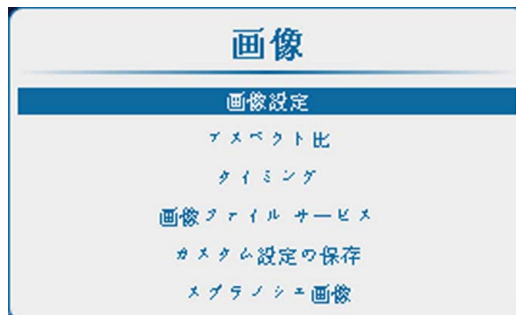
3. ◀キーまたは▶キーを使用して、希望する値を選択します。**ENTER**を押して値を受け入れます。
以下のいずれかの固定値を選択できます。
 - プロジェクターの白
 - コンピュータ 9300
 - ビデオ 6500
 - フィルム 5400
 - ブロードキャスト 3200

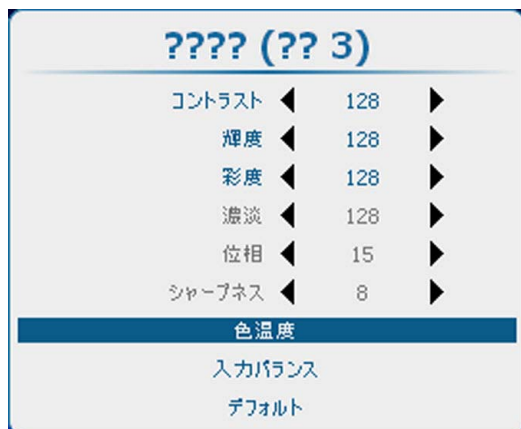
これら 5 つの固定温度以外に、カスタム設定も使用できます。

10.3.6 色温度 (カスタム値)

設定方法

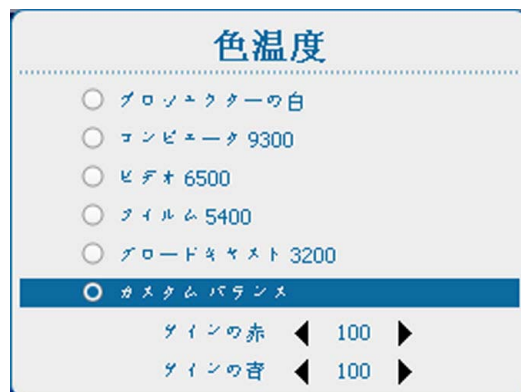
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[画像]** → **[画像設定]** → **[色温度]** を選択します。

画像 10-25
メインメニュー、画像画像 10-26
画像調整



画像 10-27
画像設定、色温度

2. **ENTER** を押して選択します。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して、[カスタム バランス] を選択します。**ENTER** を押して値を受け入れます。



画像 10-28
カスタム色温度

4. [ゲインの赤] を選択し、**ENTER** を押します。◀キーまたは▶キーを使用して、赤のゲインを調整します。
[ゲインの青] を選択し、**ENTER** を押します。◀キーまたは▶キーを使用して、[赤のゲイン] と同じ方法で、青のゲインを調整します。
5. 完了したら、**EXIT (終了)** を押して戻ります。

10.3.7 入力バランス

10.3.7.1 入力バランスの紹介

色信号のバランスの乱れについて

信号の伝送中は常に、信号に含まれる情報が劣化する危険性があります。

データ色信号 (R、G、B) の振幅に情報が含まれる場合には画像 10-29、これらの色信号の振幅が変わってしまうことは明らかです。

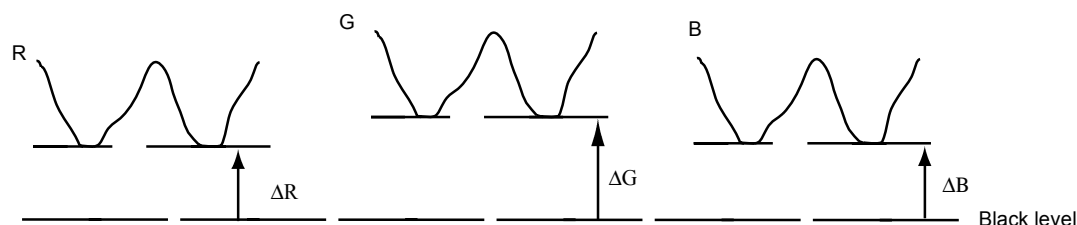
一例として、黒レベルの位置を再設定する DC オフセットという形で信号に追加される DC コンポーネントがありますが、この黒レベル (「輝度」) は後で重要なコンポーネントになるため (クランプ回路)、これが変わってしてしまうと、「黒でない黒」になってしまいます。

信号の振幅も一例ですが、この場合には、信号のゲイン (「白レベル」またはコントラスト) が変わってしまうことになります。

3 つの色信号の変化はそれぞれに独立して発生するため、画像 10-30 に示すように、色のバランスが崩れることになります。



画像 10-29



画像 10-30



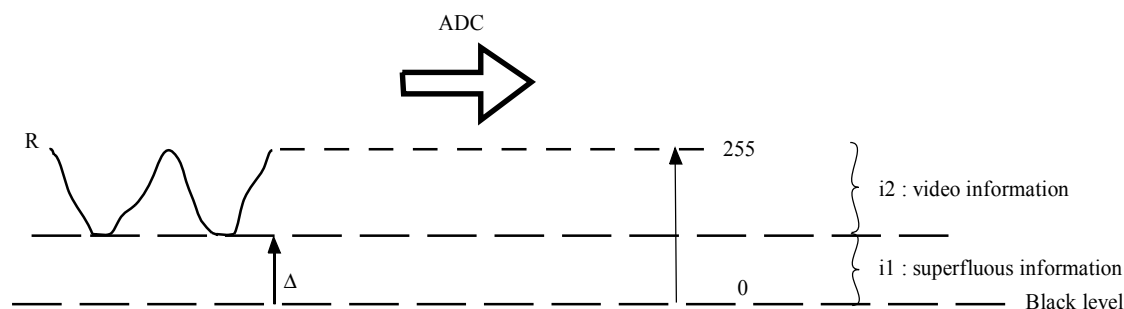
良い色のトラッキングは事前に (入力) バランスを取った3つの色信号でのみ可能となります。

アナログ/デジタル変換

アナログの色信号は、アナログ/デジタル変換回路を通してから、PMP のデジタル処理を実行する必要があります。

標準的な ADC では、アナログ値が 8 ビット コードのデジタル信号に変換されます。

下図は、DC オフセット コンポーネントが含まれる信号を変換する場合に、コンバータの範囲が最適に使用されないことを示しています。



画像 10-31



良いデータ変換は事前に (入力) バランスを取った3つの色信号でのみ可能であるといえます。

入力バランス調整の目的

入力バランス調整の目的は、特定の入力ソースの3つの色を同じ黒レベルと同じ白レベルに「設定」することです。



黒レベル設定：ブライトネス

白レベル設定：コントラスト

3つの色に対する黒と白の絶対レベルによって、画像の輝度とコントラストの参照を同じにできるようになります。

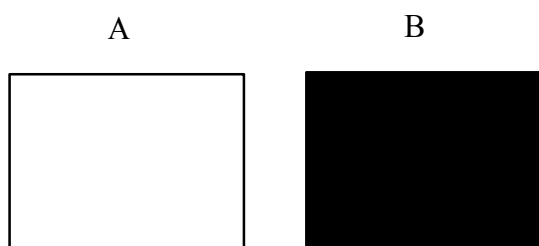
また、これらの2つの参照によって、ADC がその特定のソースに対して作用する範囲も設定されます (このことは、各入力バランス設定が特定のソースにリンクされ、したがって、画像ファイルに保存されることになる理由の説明にもなります)。

10.3.7.2 入力バランスの調整

可能な操作

特定のソースの3つの色信号のバランスを調整する条件は以下のとおりで、ソースの黒レベルと白レベルが分かっている必要があります。

1. 対象となるソースが、白信号、できれば 100% 白 (背景) の全画面パターンを生成できること。
2. 対象となるソースが、黒信号、できれば 100% 黒 (背景) の全画面パターンを生成できること。



画像 10-32

白バランス: プロジェクターで、100% 白の画像 (画像 A) を投影した場合に 100% の出力光の画像が投影されるようになるように、各色のコントラストを設定します。

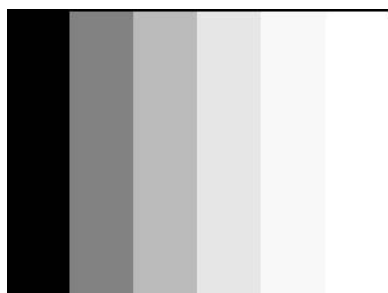
黒バランス: プロジェクターで、0% 黒の画像 (画像 A) を投影した場合に 100% の出力光の画像が投影されるようになるように、各色の輝度を設定します。



最小から最大への転換は、デジタル ノイズとも呼ばれるブライト スポットで表示されます。



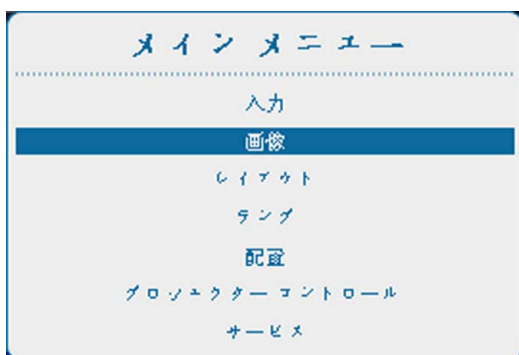
フル スクリーンの白/黒パターンに代わるのは、標準のグレイ スケール パターンで、白バランスには白いバーが、黒バランスには黒のバーが使用されます。



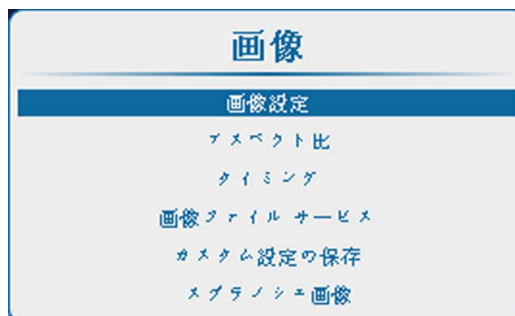
画像 10-33

調整方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[画像] → [画像設定] → [入力バランス] を選択します。



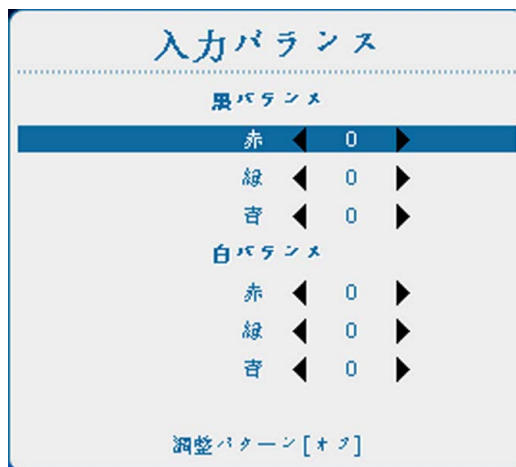
画像 10-34
メインメニュー、画像



画像 10-35
画像調整



画像 10-36
画像設定、入力バランス



画像 10-37

2. **ENTER** を押して選択します。
3. 内部で生成されるテストパターンを使用するかどうかによって、
「はい」の場合は、▲キーまたは▼キーを使用して[調整パターン]を選択し、**ENTER** を押して[オン]と[オフ]を切り替えます。
「いいえ」の場合は、選択したソースを調整します。
4. ▲キーまたは▼キーを使用して[黒バランス]の下の[赤]を選択し、**ENTER** を押します。
5. 最小値で赤黒レベルを調節します。
6. ▲キーまたは▼キーを使用して[黒バランス]の[青]を選択し、青の黒レベルを最小値に調整します。
注記: この色の調整に対して他の2つの色がそれほど大きく影響するでなければ、この最小値は必須ではありません。
この調節の目的は、この2つの色の効果を最小限に抑えることであり、この2つの色信号の影響によって50%のトランジションに到達するのが早くなるリスクを回避することです。
7. ▲キーまたは▼キーを使用して[黒バランス]の[緑]を選択し、スクリーンに明るい点が表示されるようになるまで、緑の黒レベルを調整します。
8. ▲キーまたは▼キーを使用して[黒バランス]の[青]を選択し、スクリーンに明るい点が表示されるようになるまで、青の黒レベルを調整します。
9. ▲キーまたは▼キーを使用して[黒バランス]の[赤]を選択し、スクリーンに明るい点が表示されるようになるまで、赤の黒レベルを調整します。
投影される画像が、ノイズのある黒になるはずです。



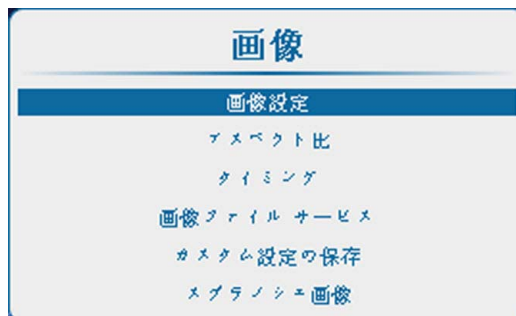
グレースケールパターンを使用すると、黒のバーに明るい点が表示されるはずです。

白入力バランスの実行

1. 投影させたいソースを接続します。
2. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[画像]→[画像設定]→[入力バランス]を選択します。



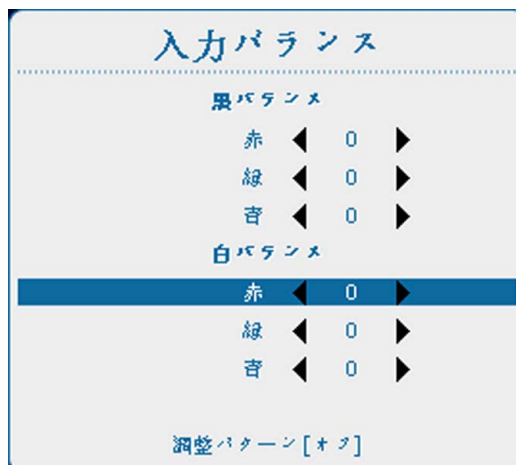
画像 10-38
メインメニュー、画像



画像 10-39
画像調整



画像 10-40
画像設定、入力バランス



画像 10-41
入力バランス、白バランス

3. **ENTER** を押して選択します。
4. 内部で生成されるテスト パターンを使用するかどうかによって、
「はい」の場合は、▲キーまたは▼キーを使用して [調整パターン] を選択し、**ENTER** を押して [オン] と [オフ] を切り替えます。
「いいえ」の場合は、白パターン (またはグレースケール) を選択します。
5. ▲キーまたは▼キーを使用して、[白バランス] の [赤] を選択します。
6. 最小値で赤白レベル (ゲイン) を調整します。
7. ▲キーまたは▼キーを使用して [白バランス] の [青] を選択し、青の白レベル (ゲイン) を最小値に調整します。
注記: この色の調整に対して他の2つの色がそれほど大きく影響するのではなく、この最小値は必須ではありません。
この調整の目的は、この2つの色の効果を最小限に抑えることであり、この2つの色信号の影響によってトランジション (明るい点) に到達するのが早くなるリスクを回避することです。
8. ▲キーまたは▼キーを使用して [白バランス] の [緑] を選択し、スクリーンに明るい点が表示されるようになるまで、緑の白レベル (ゲイン) を調整します。
9. ▲キーまたは▼キーを使用して [白バランス] の [青] を選択し、スクリーンに明るい点が表示されるようになるまで、青の白レベル (ゲイン) を調整します。
10. ▲キーまたは▼キーを使用して [白バランス] の [赤] を選択し、スクリーンに明るい点が表示されるようになるまで、赤の白レベル (ゲイン) を調整します。
投影される画像が、ノイズのある中間色グレーになるはずですが。

YUV 信号の調整方法

グレーのバーのテスト パターンを使用する

1. 緑の黒バランスを -20 に戻します。
2. 赤い点が黒いバーに表示されるようになるまで、赤黒のバランスを調整します。
3. 青い点が黒いバーに表示されるようになるまで、青黒のバランスを調整します。
4. 最初のグレーの点が黒いバーに表示されるようになるまで、緑黒のバランスを調整します (黒いバーのみ。白いバー以外のその他は中間色グレーになること)。
5. 1つのバーだけでなく、複数のバーが表示される場合や、白いバーが表示されない場合は、1つのバーだけが表示されるようになるまで、緑の白バランスを変更します (高くするが、低くします)。

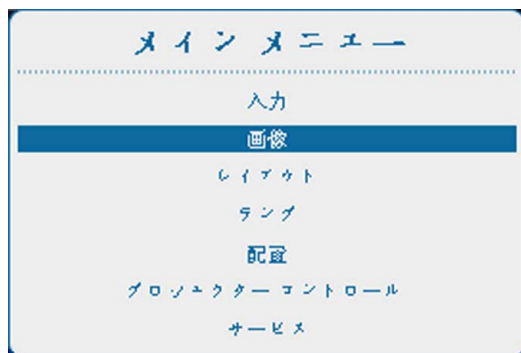
10.3.8 画像設定、デフォルト

デフォルトについて

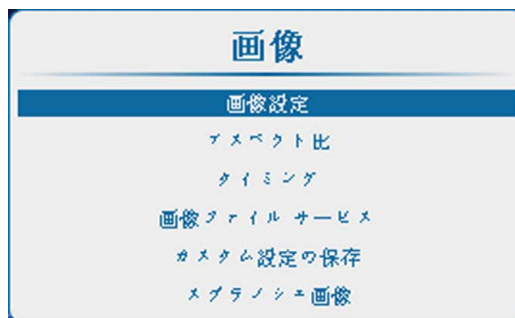
デフォルト ボタンで、固有そのソースのすべての画像設定がデフォルト値に戻されます。

デフォルト設定に戻す方法

1. **Menu** (メニュー) を押してメニューを表示し、[画像] → [画像設定] → [デフォルト] を選択します。



画像 10-42
メインメニュー、画像



画像 10-43
画像調整

2. **ENTER** を押して選択します。
確認メニューが表示されます。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して [はい] を選択し、**Enter** を押して確認します。
デフォルト設定が選択されたソースに適用されます。

10.4 アスペクト比



アスペクト比

ウィンドウが表示される面積の、水平と垂直の寸法の関係。たとえば、4 x 3 や 16 x 9。1.77 というように、数字で表されることもあります。この比率または数字が大きいほど、画像の幅が広がります (小さければ、正方形に近づきます)。

可能な操作

アスペクト比を設定すると、設定したアスペクト比にしたがって、プロジェクターが画像を投影するようになります。

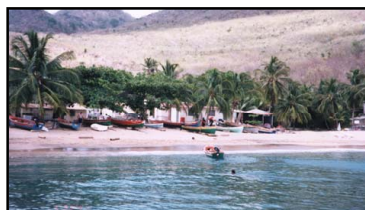
アスペクト比	説明
4:3	標準テレビ フォーマット
16:9	ワイド画面テレビ フォーマット / アナモルフィック フォーマット
5:4	ワークステーション フォーマット
2.35	フィルム フォーマット
1.88	デジタル シネマ 2K アスペクト比
1.85	35mm 米国/英国ワイド スクリーン標準フィルム フォーマット
1.78	ワイド画面テレビ フォーマット / アナモルフィック フォーマット
1.67	ヨーロッパフィルム比 (1280 x 768)
16:10	ワイド画面シネマ フォーマット (WUXGA フォーマット)
カスタム	任意のカスタム フォーマットを設定できます

画像の例:

4/3 signal



16/9 RGB signal



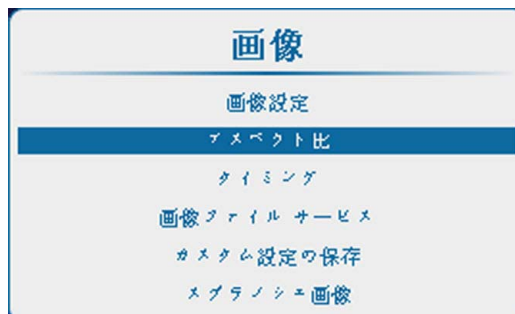
画像 10-44
例 - 画像アスペクト比

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[画像]** → **[アスペクト比]** を選択します。

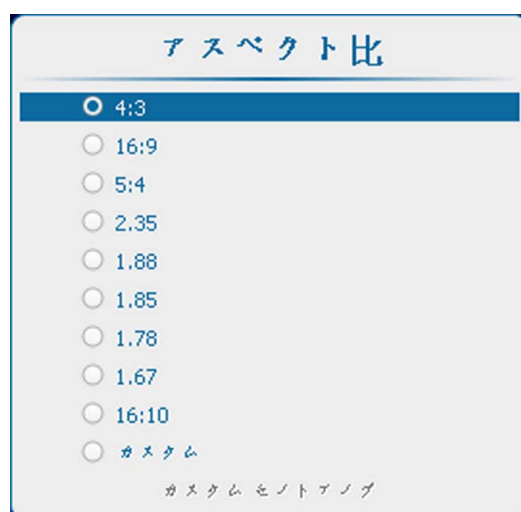


画像 10-45
メインメニュー、画像



画像 10-46
画像、アスペクト比

2. **ENTER** を押して選択します。
3. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して、希望するアスペクト比を選択します。



画像 10-47
アスペクト比

4. **ENTER** を押して有効にします。

カスタム アスペクト比の設定方法

1. **[カスタム]** を選択し、**▲** キーまたは **▼** キーを使用して *Setup Custom (カスタムの設定)* を選択し、**ENTER** を押します。



画像 10-48
カスタム アスペクト比



画像 10-49
カスタム アスペクト比調整

1. カスタム アスペクト比調整メニューが開きます。
2. ▲キーまたは▼キーを使用して、画像の垂直サイズ(高さ)を調整します。
 ◀キーまたは▶キーを使用して、画像の水平サイズ(幅)を調整します。

10.5 タイミング

10.5.1 ソースのタイミング

調整可能な項目

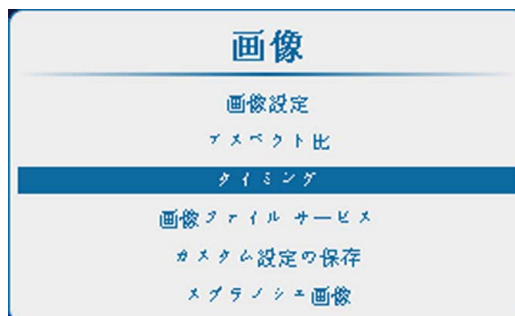
- [水平]の[開始](単位: ピクセル):水平同期と入力信号のアクティブビデオ情報の間のピクセル数。
- [水平]の[アクティブ]=アクティブ水平ピクセル(幅):入力信号のアクティブピクセル数。通常、この値は、ソース仕様から得られます。画像が正しく表示されない場合、画像全体(ピクセルの欠けている部分がないように)が表示されるまで調整します。
- [垂直]の[開始](単位: ライン):垂直同期と入力信号のアクティブビデオ情報の間のライン数。
- [垂直]の[アクティブ]=アクティブ垂直ライン数:入力信号のアクティブライン数。通常、この値は、ソースの仕様から得られます。画像が正しく表示されない場合、画像全体の高さ(ピクセルの欠けている部分がないように)が表示されるまで調整します。
- [合計](ピクセル):ソース内の合計水平ピクセル。この値が正しくないと、サンプリングミスが画像に発生します(投影される画像に小さな縦線が表示されます)。
- [合計](ライン):ソース内の合計ライン数。

設定方法

1. Menu(メニュー)を押してメニューを表示し、[画像]→[タイミング]を選択します。



画像 10-50
メインメニュー、画像



画像 10-51
画像、タイミング



画像 10-52
[タイミング] ウィンドウ

2. **ENTER** を押して選択します。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して、設定を選択します。
4. ◀キーまたは▶キーを使用して値を変更します。
または、
ENTER を押して調整メニューを開きます。80 ページ、ナビゲーションと調整に記載されている方法で調整します。
5. 同様の方法で他の設定も変更し、すべてのタイミングを設定します。



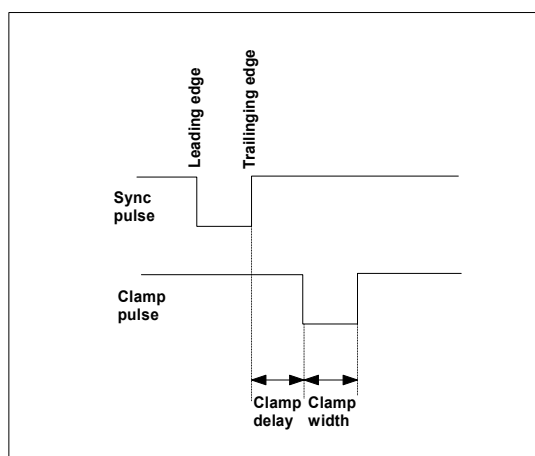
新しい測定については、RCU またはローカル キーパッドの [自動画像] ボタンを押します。

10.5.2 タイミング詳細設定 - [クランプ遅延]、[クランプ幅]

タイミング詳細設定について

クランプ遅延 同期パルスの末尾とクランプパルスの先頭の間のタイミング (単位: ピクセル)。0 ~ 255 の任意の値に設定できます。

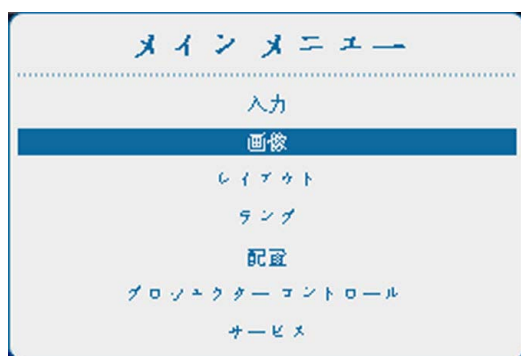
クランプ幅 クランプパルスの幅は、0 ~ 255 の任意の値に設定できます。



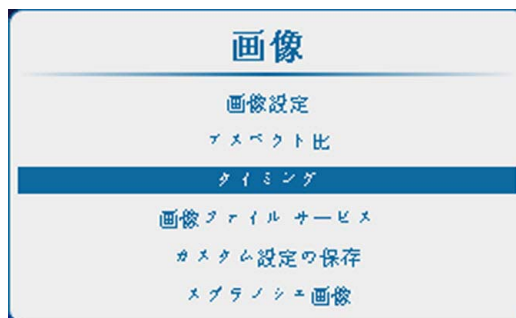
画像 10-53

[クランプ遅延] と [クランプ幅] の変更方法

1. **Menu** (メニュー) を押してメニューを表示し、[画像] → [タイミング] → [タイミング詳細設定] を選択します。



画像 10-54
メインメニュー、画像



画像 10-55
画像、タイミング



画像 10-56
タイミング、タイミング詳細設定

2. ENTER を押して選択します。



画像 10-57
クランプ遅延

3. ▲キーまたは▼キーを使用して [クランプ遅延] または [クランプ幅] を選択し、◀キーまたは▶キーを使用して値を変更します。
または、
ENTER を押して調整メニューを開きます。80 ページ、ナビゲーションと調整に記載されている方法で調整します。

10.6 画像ファイル サービス

10.6.1 ファイルとファイル操作

新しいソースの接続。

画像設定、アスペクト比、およびタイミングなどのソースに依存する調整は、専用画像ファイルに保存されます。

新しいソースを使用するには、正しい画像ファイルがインストールされている必要があります。プロジェクターのメモリには、使用したほとんどのソースに対応するファイルの一覧が保存されています。新しいソースがこれらのファイルのいずれかに対応していれば、そのファイルを読み込むことも、将来的な使用に備えて保存することもできます。相違点が少ない場合には、ファイルを読み込んでから、ソースの仕様に合わせて編集することもできます。

VESA 標準およびビデオ標準については、予めプログラミングされています。

実行可能なファイル操作

以下のファイル操作を実行できます。

- 読み込み: 現在選択されているアクティブ ウィンドウ (メイン、または PiP) のソース用に、選択したファイルの設定を読み込みます。
- 名前変更: ファイル名を変更します。
- 削除: ファイルを削除します (カスタム ファイルのみ)。
- すべて削除: すべてのカスタム ファイルを削除します。
- オプション: ソースを選択したときにファイルを読み込むことができます。

10.6.2 手動読み込み

読み込み方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[画像] → [画像ファイル サービス] → [手動読み込み] を選択します。



画像 10-58
メインメニュー、画像



画像 10-59
画像、画像ファイル サービス



画像 10-60
画像ファイル サービス

2. ENTER を押して選択します。

[ファイルの読み込みファイルタ] の設定によって、全リストまたは選択したソースに適合するリストが表示されます。

画像ファイルのリストをスクロールさせた後に同じファイルが選択された状態が 3 秒以上経過すると、事前読み込みが開始します。



画像 10-61
ファイルの読み込み

3. ▲キーまたは▼キーを使用して希望するファイルを選択し、**ENTER**を押してそのファイルを読み込みます。

画像に満足できない場合

最適のファイルを選択した後に表示される画像が正しくない場合は、[タイミング]メニューに移動して、ファイル設定を変更します。

10.6.3 ファイルの読み込みフィルタ

フィルタ設定について

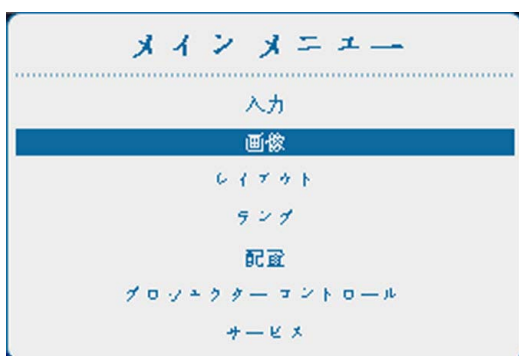
ファイルの読み込みフィルタの設定によって、適合するファイルだけに絞り込まれたリストを表示することも、全ファイルが表示されるようにすることもできます。

[Fit (適合するもの)]: 入力ソースに対応するものだけに絞りこまれたリスト。

[All (すべて)]: プロジェクター内の利用可能な全ファイルのリスト。

設定方法

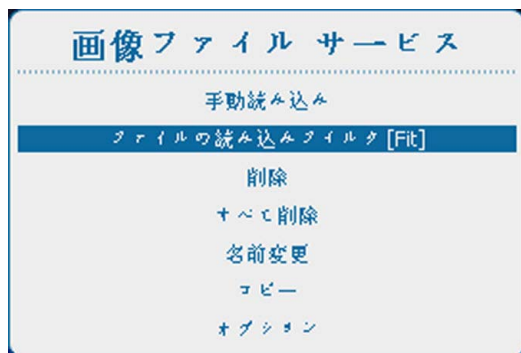
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[画像] → [画像ファイル サービス] → [ファイルの読み込みフィルタ] を選択します。



画像 10-62
メインメニュー、画像



画像 10-63
画像、画像ファイル サービス



画像 10-64
ファイルの読み込みフィルタ

2. ENTER を押して、[All (すべて)] または [Fit (適合するもの)] に切り替えます。

10.6.4 ファイルの削除

可能な操作

カスタム画像ファイルを削除することができます。ただし、アクティブなファイルは削除できません。

削除方法

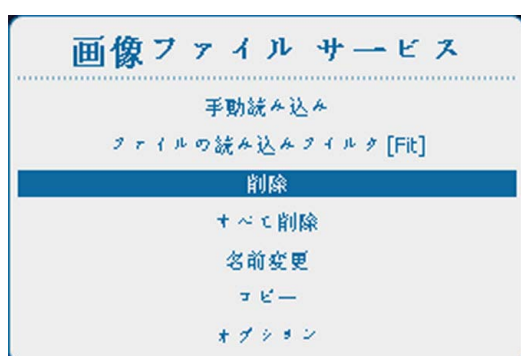
1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[画像] → [画像ファイル サービス] → [削除] を選択します。



画像 10-65
メインメニュー、画像



画像 10-66
画像、画像ファイル サービス



画像 10-67
画像ファイル サービス、削除

2. ENTER を押して選択します。
使用可能なカスタム ファイルが表示されます。
使用可能なファイルがない場合は、使用可能なカスタム ファイルがないことを知らせるメッセージが表示されます。
3. ▲ キーまたは ▼ キーを使用して、削除するファイルを選択します。



画像 10-68
カスタム ファイルの削除

4. ENTER を押して、選択したファイルを削除します。



削除したファイルを復元することはできません。

10.6.5 すべてのカスタム ファイルの削除

可能な操作

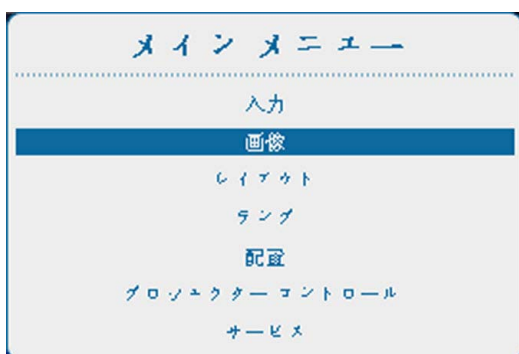
すべてのカスタム画像ファイルを、1つのコマンドで削除できます。ただし、アクティブなファイルは削除できません。



入力 1 ~ 4 のアクティブ ソースの画像ファイルは削除できません。

削除方法

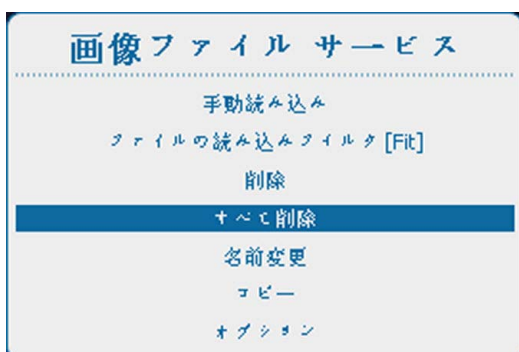
1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[画像] → [画像ファイル サービス] → [削除] を選択します。



画像 10-69
メインメニュー、画像



画像 10-70
画像、画像ファイル サービス



画像 10-71
すべてのカスタム ファイルの削除

使用可能なファイルがない場合は、使用可能なカスタム ファイルがないことを知らせるメッセージが表示されます。

2. ▲キーまたは▼キーを使用して、[はい] または [いいえ] を選択します。



画像 10-72
すべて削除

3. [はい] が選択されていると、**ENTER** を押すことで、すべてのカスタム ファイルが削除されます。
[いいえ] が選択されていると、**ENTER** を押すことで、どのカスタム ファイルも削除されることなく、[画像ファイル サービス] メニューに戻ります。



削除したファイルを復元することはできません。

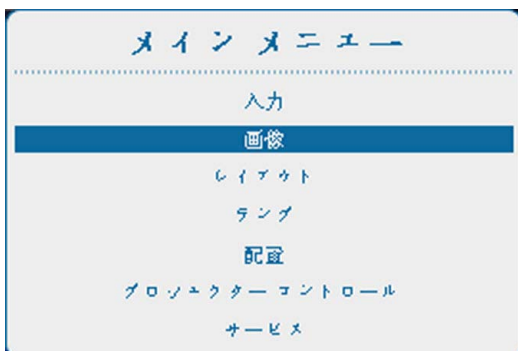
10.6.6 カスタム ファイルの名前変更



名前を変更できるのは、カスタム画像ファイルだけです。

名前の変更方法

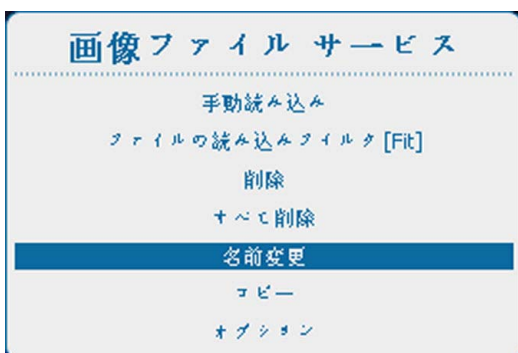
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[画像] → [画像ファイル サービス] → [名前変更] を選択します。



画像 10-73
メインメニュー、画像



画像 10-74
画像、画像ファイル サービス



画像 10-75
画像ファイル サービス、名前変更

2. **ENTER** を押して選択します。

使用可能なカスタム ファイルが表示されます。

使用可能なファイルがない場合は、使用可能なカスタム ファイルがないことを知らせるメッセージが表示されます。



画像 10-76
名前変更、ファイルのリスト

- ▲ キーまたは ▼ キーを使用して名前を変更するファイルを選択し、**ENTER** を押します。

[名前変更] ウィンドウが開きます。



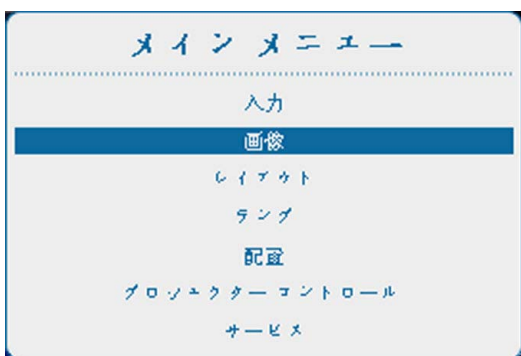
画像 10-77
ファイルの名前変更

- ▲ キーまたは ▼ キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、◀ キーまたは ▶ キーを使用します。
注記: リモコンまたはローカル キーボードの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。左向きの矢印キー(←)は、バックスペースの役割を果たします。
- 名前の変更が完了したら、**ENTER** キーを押して確定します。

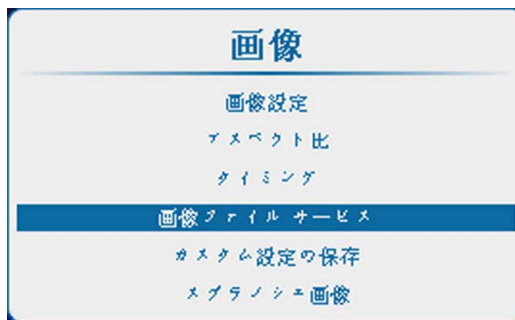
10.6.7 カスタム ファイルのコピー

コピー方法

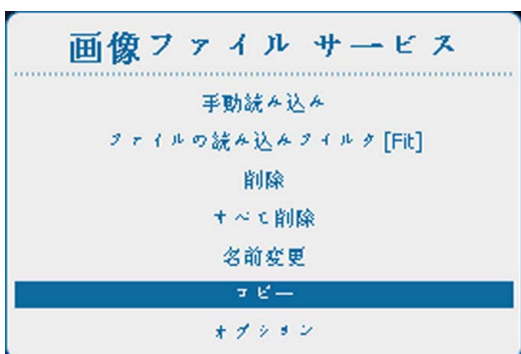
- Menu** (メニュー) を押してメニューを表示し、[画像] → [画像ファイル サービス] → [コピー] を選択します。



画像 10-78
メインメニュー、画像



画像 10-79
画像、画像ファイル サービス



画像 10-80
画像ファイル サービス、コピー

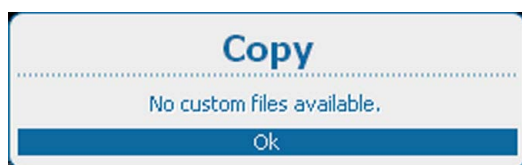
2. **ENTER** を押して選択します。

使用可能なカスタム ファイルが表示されます。



画像 10-81
ファイルのコピー、リスト

使用可能なファイルがない場合は、使用可能なカスタム ファイルがないことを知らせるメッセージが表示されます。



画像 10-82
カスタム ファイルがない場合

3. ▲キーまたは▼キーを使用してコピーするファイルを選択し、**ENTER** を押します。

[コピー] ウィンドウが開きます。



画像 10-83
カスタム ファイルのコピー

4. ▲キーまたは▼キーを使用して、選択した文字を変更します。

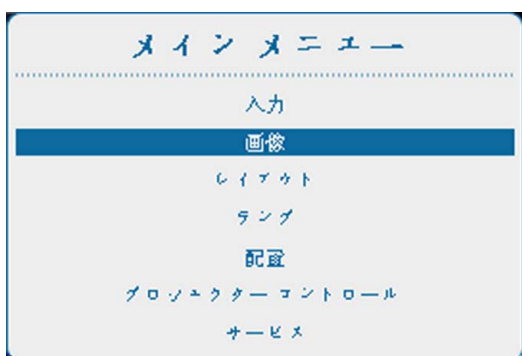
別の文字を選択する場合は、◀キーまたは▶キーを使用します。

注記: リモコンまたはローカル キーボードの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。左向きの矢印キー(←)は、バックスペースの役割を果たします。

10.6.8 画像ファイル サービス、[オプション]-[ファイルの読み込み]

設定方法

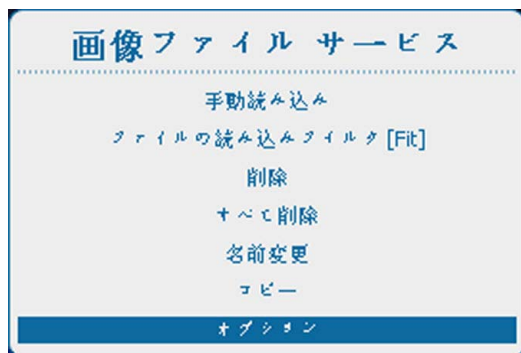
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[画像]→[画像ファイル サービス]→[オプション]→[ファイルの読み込み] を選択します。



画像 10-84
メイン メニュー、画像



画像 10-85
画像、画像ファイル サービス



画像 10-86
画像ファイル サービス、オプション



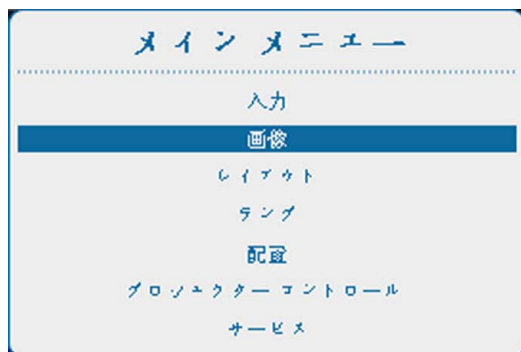
画像 10-87
ファイル オプション、ファイルの読み込み

2. ENTER を押して、[自動]、[手動]、または [カスタムのみ] に切り替えます。
 - 自動:正しいファイルが自動的に読み込まれます。
 - 手動:正しいファイルを手動で読み込む必要があります。
 - カスタムのみ:使用可能なカスタム ファイルの中から、正しいファイルが自動的に読み込まれます。

10.6.9 画像ファイル サービス - オプション - 自動画像配置

設定方法

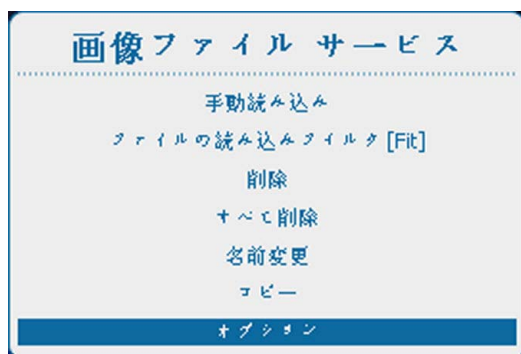
1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[画像] → [画像ファイル サービス] → [オプション] → [自動画像配置] を選択します。



画像 10-88
メイン メニュー、画像



画像 10-89
画像、画像ファイル サービス



画像 10-90
画像ファイル サービス、オプション



画像 10-91
画像ファイル サービス - オプション - 自動画像配置

2. ENTER を押して、[オフ]、[Always (常に)]、または [Load File (ファイルの読み込み)] に切り替えます。
 - オフ:自動画像配置が無効になります。
 - Always (常に):自動画像配置が常に有効になります。
 - Load file (ファイルの読み込み):選択したソースに新しいファイルを読み込みます。

10.7 カスタム設定の保存

可能な操作

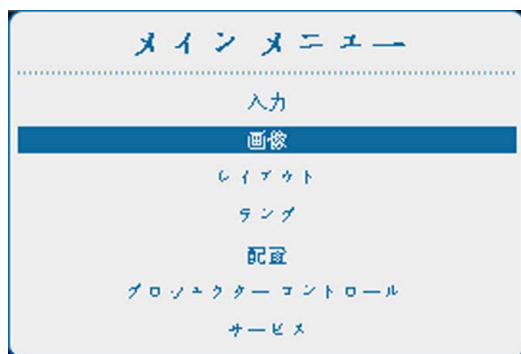
現在のカスタム設定を、プロジェクターランプがオフに切り替えられたときと同じ方法で、内蔵のバックアップデバイスに保存できます。

ランプがオフの際に設定が変更されると、手動のカスタム設定の保存を実行して変更を保存する必要があります。

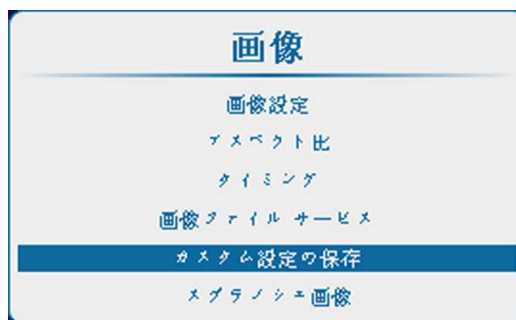
変更の保存というメッセージが表示された場合、プロジェクターのスイッチを切らないでください。

保存方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[画像]→[カスタム設定の保存] を選択します。



画像 10-92
メインメニュー、画像



画像 10-93
画像、カスタム設定の保存

2. ▲キーまたは▼キーを使用して[はい]を選択し、ENTERを押します。



画像 10-94
カスタム設定の保存、確認

10.8 スプラッシュ画像

スプラッシュ画像について

スプラッシュ画像がオンの場合、起動後そして通常の画像が表示される前に専用画像が一定時間表示されます。

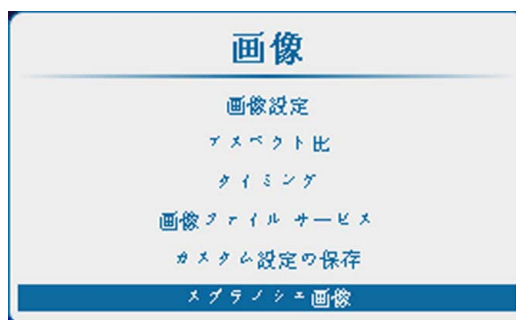
スプラッシュ画像は、プロジェクターツールセットでアップロードできます。スプラッシュ画像のアップロードに関する詳細は、プロジェクターツールセットのユーザーガイドを参照してください。

スプラッシュ画像の有効/無効

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[画像]→[スプラッシュ画像] を選択します。



画像 10-95
メインメニュー、画像



画像 10-96
画像、スプラッシュ画像

2. [スプラッシュ画像] を選択します。



画像 10-97
スプラッシュ画像、有効

3. ENTER を押して、[オン] または [オフ] に切り替えます。

オン スプラッシュ画面は、起動するたびに一定時間 (タイムアウト) 表示されます。

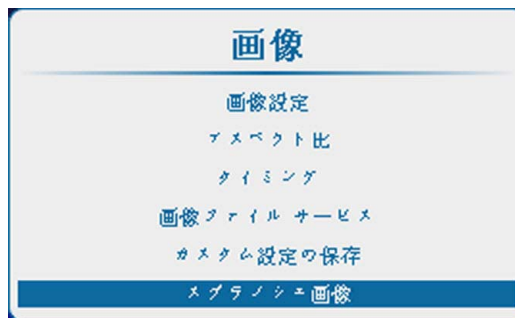
オフ スプラッシュ画面は起動時に表示されません。

タイムアウト設定

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[画像] → [スプラッシュ画像] を選択します。



画像 10-98
メインメニュー、画像



画像 10-99
画像、スプラッシュ画像

2. [タイムアウト (秒)] を選択します。



画像 10-100
スプラッシュ画面、タイムアウト

3. ENTER を押して、編集モードを開きます。
時間を 2 桁で入力してください。たとえば、05 または 15。
注記: 最大タイムアウト = 15 秒。



画像 10-101
タイムアウト設定、入力

11. レイアウト

概要

- レイアウト メニューの概要
- はじめに
- メイン ウィンドウ
- PiP ウィンドウ
- レイアウト ファイル サービス
- レンズの動作

11.1 レイアウト メニューの概要

メニューの概要

レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4
レイアウト			
	メイン ウィンドウ	ソース サイズ 位置	
	Pip ウィンドウ	Pip ウィンドウ [オン]、[オフ] ソース サイズ 位置	
	レイアウト ファイル サービス	読み込み	
			Main Full Screen (メイン全画面) Native Resolution (ネイティブ解像度) Pip Up Right (Pip 右上) Split Left Right (左右分割) Split Top Bottom (上下分割) custom_x (カスタム_x)
		名前変更 削除 すべて削除 名前を付けてコピー/保存	
	レンズの動作	Same zoom/focus/shift (同じズーム/フォーカス/移動) [はい]、[いいえ]	

11.2 はじめに

概要

レイアウト ファイルは、メイン ウィンドウおよび PiP ウィンドウのスクリーン上のサイズと位置を決定します。プロジェクトにはいくつかのレイアウトが予め定義されていますが、レイアウトを作成して後で使用するために保存しておくことができます。ソース番号とレンズ設定はレイアウト設定に関連付けることができます。

11.3 メイン ウィンドウ

概要

- メイン ウィンドウのソースの選択
- メイン ウィンドウのサイズ
- メイン ウィンドウの位置



メイン ウィンドウの設定を開始すると、カスタム レイアウトを作成するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

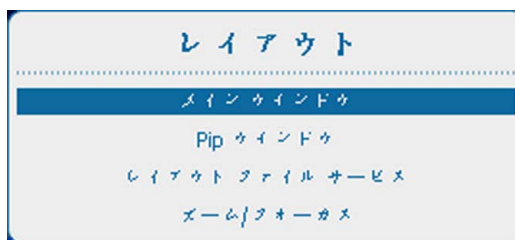
11.3.1 メイン ウィンドウのソースの選択

選択方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[レイアウト]**→**[メイン ウィンドウ]**→**[ソース]** を選択します。



画像 11-1
メイン メニュー、レイアウト



画像 11-2
レイアウト、メイン ウィンドウ



画像 11-3
メイン ウィンドウ、ソース

2. **ENTER** を押して選択します。
[ソース選択] ウィンドウが開きます。



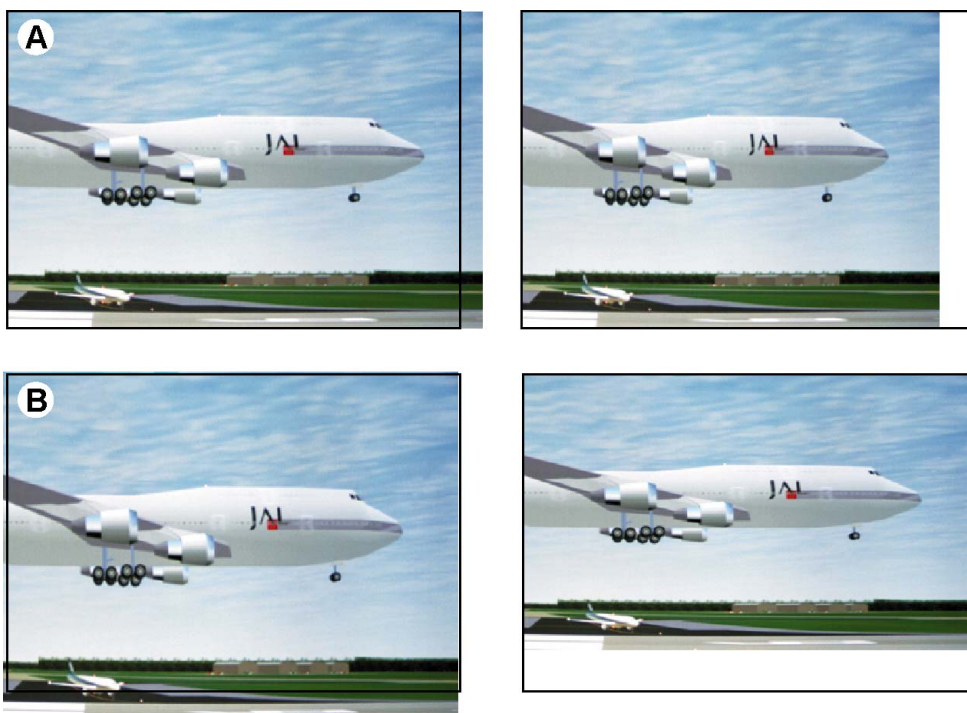
画像 11-4
ソース選択

3. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して使用したいソースを選択し、**ENTER** を押します。
選択したソースのラジオ ボタンがオンになり、ソースがメイン ウィンドウにリンクされます。

11.3.2 メイン ウィンドウのサイズ

可能な操作

希望するウィンドウ サイズになるように、メイン ウィンドウのサイズを調整することができます。



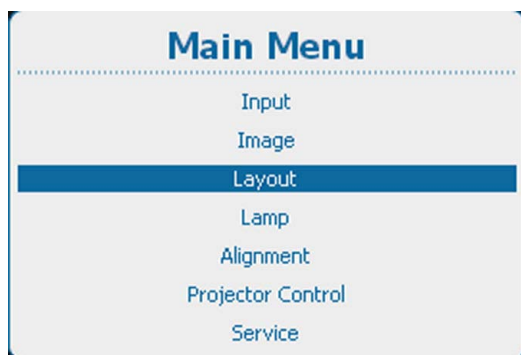
画像 11-5
メインウィンドウのサイズ調整

A 幅の調整
B 高さの調整

[ロック] の前のチェックボックスをオンにすると、オリジナルのアスペクト比でサイズを変更できます。

サイズの変更方法

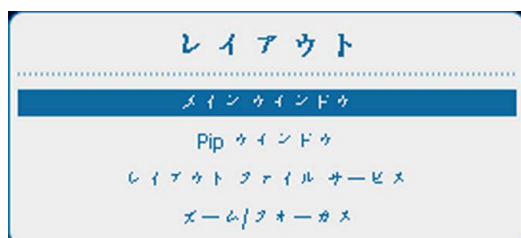
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[レイアウト]→[メイン ウィンドウ]→[サイズ] を選択します。



画像 11-6
メインメニュー、レイアウト



画像 11-7
メインメニュー、レイアウト



画像 11-8
レイアウト、メイン ウィンドウ



画像 11-9
メインウィンドウ、サイズ

2. **ENTER** を押して選択します。

11. レイアウト

[サイズ] ウィンドウが開きます。



画像 11-10
[サイズ] ウィンドウ

- 現在のアスペクト比を保つには、**ENTER** を押して [ロック] をオンにします。

[ロック] が有効になると、[幅] と [高] のどちらか一方を変更すると、もう一方も比例して変化されます。

- ▲キーまたは▼キーを使用して高さを変更し、◀キーまたは▶キーを使用して幅を変更します。
- 希望するサイズになったら、**EXIT** を押します。

[レイアウトの保存] ウィンドウが開きます。



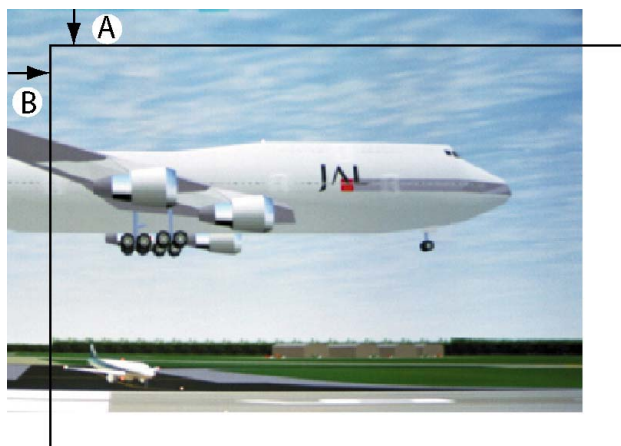
画像 11-11
レイアウトの保存

- ▲キーまたは▼キーを使用して [はい] を選択し、**ENTER** を押して保存します。
現在の位置を保存せずに終了する場合は、[いいえ] を選択します。

11.3.3 メイン ウィンドウの位置

可能な操作

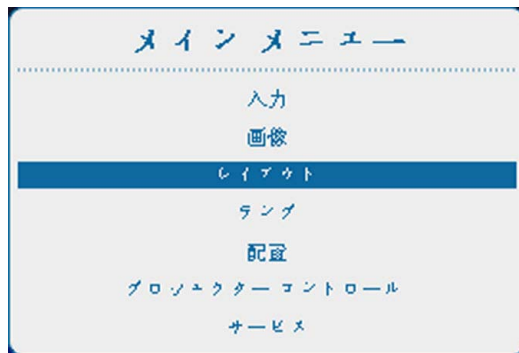
スクリーンに表示するメイン ウィンドウの位置を変更できます。左上の隅が基準になります。



画像 11-12
メイン ウィンドウの位置の変更

位置の変更方法

- Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[レイアウト] → [メイン ウィンドウ] → [位置] を選択します。



画像 11-13
メインメニュー、レイアウト



画像 11-14
レイアウト、メインウィンドウ



画像 11-15
メインウィンドウ、位置

2. **ENTER** を押して選択します。
[位置] ウィンドウが開きます。



画像 11-16
[位置] ウィンドウ

3. ▲キーまたは▼キーを使用して [上] の位置を変更し、◀キーまたは▶キーを使用して [左] の位置を変更します。
4. 希望する位置になったら、**EXIT** を押します。
[レイアウトの保存] ウィンドウが開きます。



画像 11-17
レイアウトの保存

5. ▲キーまたは▼キーを使用して [はい] を選択し、**ENTER** を押して保存します。
現在の位置を保存せずに終了する場合は、[いいえ] を選択します。

11.4 PiP ウィンドウ

概要

- PiP の紹介
- ピクチャー イン ピクチャーの有効化
- PiP ウィンドウ、ソースの選択
- PiP ウィンドウ、サイズ
- PiP ウィンドウ、位置



PiP ウィンドウの設定を開始すると、カスタム レイアウトを作成するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

11.4.1 PiP の紹介

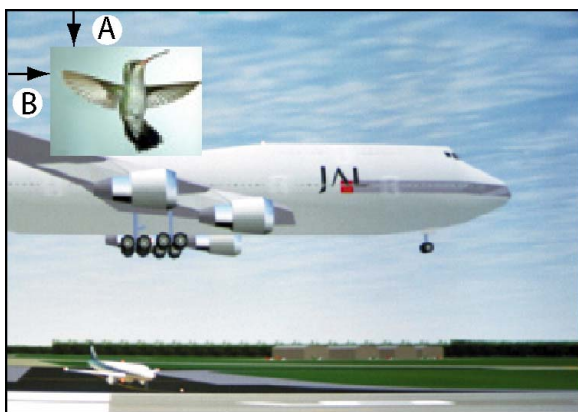


PiP

PiPとは「ピクチャー イン ピクチャー」を表しており、各ウィンドウに画像を含む複数のウィンドウを表示することができます。このウィンドウはおそらくビデオがデータ タイプになります。

PiP モードで可能になる動作

プロジェクターの入力セクションを使用すると、異なる入力信号を組み合わせ使用して、メインと PiP の2つのウィンドウに投影できるようになります。PiP ウィンドウの位置とサイズを変更することで、スクリーン上の任意の場所に任意のサイズで PiP ウィンドウを配置できます。



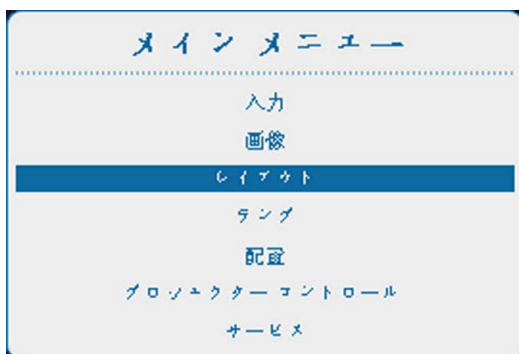
画像 11-18
PiP の位置

A 上の位置
B 左の位置

11.4.2 ピクチャー イン ピクチャーの有効化

有効にする方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[レイアウト]→[PiP ウィンドウ]→[PiP ウィンドウ [オン]/[オフ]] を選択します。



画像 11-19
メイン メニュー、レイアウト



画像 11-20
レイアウト、PiP ウィンドウ



画像 11-21
PiP ウィンドウ、有効化

2. **ENTER** を押して、*[オン]*または *[オフ]*に切り替えます。

11.4.3 PiP ウィンドウ、ソースの選択

選択方法

1. **Menu** (メニュー) を押してメニューを表示し、*[レイアウト]*→*[PiP ウィンドウ]*→*[ソース]*を選択します。



画像 11-22
メイン メニュー、レイアウト



画像 11-23
レイアウト、PiP ウィンドウ



画像 11-24
PiP ウィンドウ、ソースの選択

2. **ENTER** を押して選択します。
[ソース選択] ウィンドウが開きます。



画像 11-25
ソース選択

3. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して使用したいソースを選択し、**ENTER** を押します。
選択したソースのラジオ ボタンがオンになり、ソースが PiP ウィンドウにリンクされます。

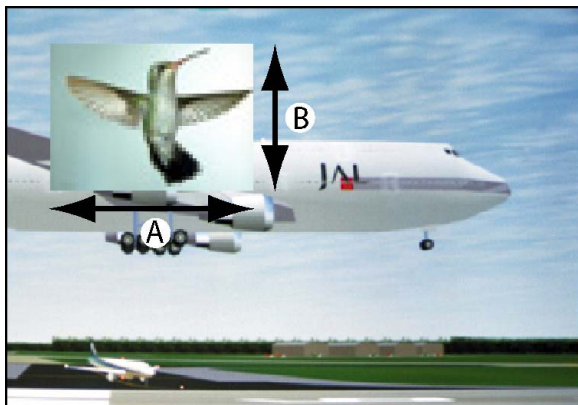


PiP のソースとメインのソースが同じ入力であっても構いません。

11.4.4 PiP ウィンドウ、サイズ

可能な操作

ピクチャー イン ピクチャー ウィンドウの幅と高さを変更し、希望する大きさになるようにできます。



画像 11-26
PiP ウィンドウのサイズ

A PiP ウィンドウの幅
B PiP ウィンドウの高さ

ピクチャー イン ピクチャー ウィンドウのサイズを、PiP 画像のオリジナルのアスペクト比を保って変更することができます。

注意点:ウィンドウのサイズの調整中は、一時的に比率が崩れることがあります。



画像 11-27
PiP ウィンドウのサイズ変更に関する注意点

サイズ変更方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[レイアウト]** → **[PiP ウィンドウ]** → **[サイズ]** を選択します。



画像 11-28
メインメニュー、レイアウト



画像 11-29
レイアウト、PiP ウィンドウ



画像 11-30
PiP ウィンドウ、サイズ

2. **ENTER** を押して選択します。
[サイズ] ウィンドウが開きます。



画像 11-31
PiP ウィンドウ、サイズ変更

3. 現在のアスペクト比を保つには、**ENTER** を押して [ロック] をオンにします。
[ロック] が有効になると、[幅] と [高] のどちらか一方を変更すると、もう一方も比例して変化されます。
4. ▲キーまたは▼キーを使用して高さを変更し、◀キーまたは▶キーを使用して幅を変更します。
5. 希望するサイズになったら、**EXIT** を押します。
[レイアウトの保存] ウィンドウが開きます。



画像 11-32
レイアウトの保存

6. ▲キーまたは▼キーを使用して [はい] を選択し、**ENTER** を押して保存します。
現在の位置を保存せずに終了する場合は、[いいえ] を選択します。

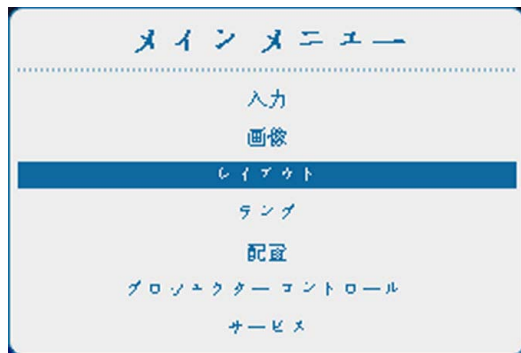
11.4.5 PiP ウィンドウ、位置

可能な操作

開始座標を変更することで、ピクチャー イン ピクチャー ウィンドウを任意の場所に移動できます。PiP ウィンドウの左上の隅が基準になります。

位置の変更方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[レイアウト] → [PiP ウィンドウ] → [位置] を選択します。



画像 11-33
メインメニュー、レイアウト



画像 11-34
レイアウト、PIPウィンドウ



画像 11-35
PIPウィンドウ、位置

2. **ENTER** を押して選択します。
[位置]ウィンドウが開きます。



画像 11-36
[位置]ウィンドウ

3. ▲キーまたは▼キーを使用して[上]の位置を変更し、◀キーまたは▶キーを使用して[左]の位置を変更します。
4. 希望する位置になったら、**EXIT** を押します。
[レイアウトの保存]ウィンドウが開きます。



画像 11-37
レイアウトの保存

5. ▲キーまたは▼キーを使用して[はい]を選択し、**ENTER** を押して保存します。
現在の位置を保存せずに終了する場合は、[いいえ]を選択します。

11.5 レイアウト ファイル サービス

概要

- ・ レイアウト ファイルの読み込み
- ・ レイアウト ファイルの名前の変更
- ・ レイアウト ファイルの削除
- ・ すべてのレイアウト ファイルの削除
- ・ レイアウト ファイルのコピー/保存

11.5.1 レイアウト ファイルの読み込み



2つのソースを必要とするレイアウトを読み込むと、PiPウィンドウのオン/オフ設定がオンに切り替わります。

ファイルの読み込み方法

1. **Menu** (メニュー) を押してメニューを表示し、[レイアウト] → [レイアウト ファイル サービス] → [読み込み] を選択します。



画像 11-38
メインメニュー、レイアウト



画像 11-39
レイアウト、レイアウトファイルサービス



画像 11-40
レイアウトファイルサービス、読み込み

2. **ENTER** を押して選択します。
[読み込み] ウィンドウが開きます。



画像 11-41
レイアウトファイルリストの読み込み

3. ▲キーまたは▼キーを使用して使用したいファイルを選択し、**ENTER** を押して有効にします。
選択したファイルの前のラジオ ボタンがオンになります。

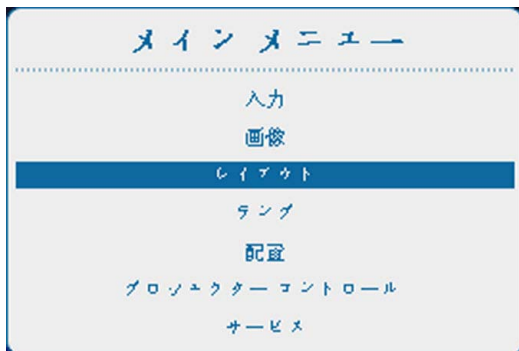
11.5.2 レイアウト ファイルの名前の変更



名前を変更できるのは、カスタム ファイルとして作成したレイアウトだけです。

名前の変更方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[レイアウト]**→**[レイアウト ファイル サービス]**→**[名前変更]** を選択します。



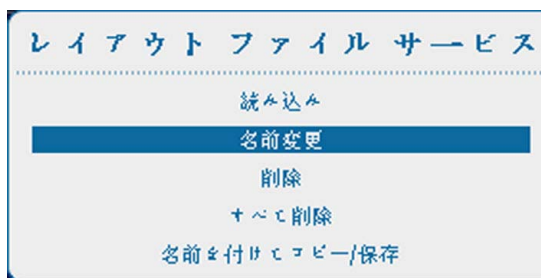
画像 11-42
メインメニュー、レイアウト



画像 11-43
レイアウト、レイアウト ファイル サービス



画像 11-44
レイアウト、レイアウト ファイル サービス



画像 11-45
レイアウト ファイル サービス、名前変更

2. **ENTER** を押して選択します。

[レイアウト名の変更] ウィンドウが開いて、使用可能なすべてのカスタム レイアウトが表示されます。



画像 11-46

3. ▲キーまたは▼キーを使用して名前を変更するカスタム ファイルを選択し、**ENTER** を押して名前の変更を開始します。

[レイアウト名の変更] ウィンドウが開きます。



画像 11-47
レイアウト名の変更

4. ▲キーまたは▼キーを使用して、選択した文字を変更します。

別の文字を選択する場合は、◀キーまたは▶キーを使用します。

注記: リモコンまたはローカル キーボードの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。左向きの矢印キー(◀)は、バックスペースの役割を果たします。

11.5.3 レイアウト ファイルの削除



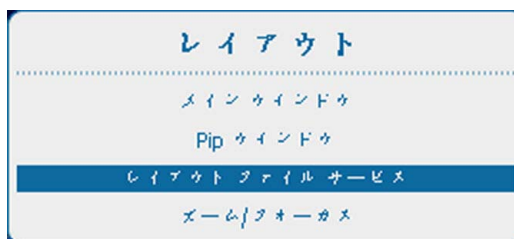
削除できるのは、カスタム ファイルとして作成したレイアウトだけです。現在選択されているカスタム レイアウトは削除できません。

削除方法

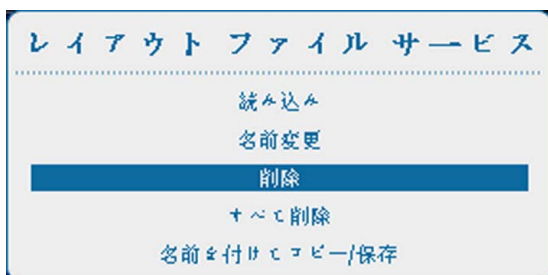
1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[レイアウト]→[レイアウト ファイル サービス]→[削除]を選択します。



画像 11-48
メインメニュー、レイアウト



画像 11-49
レイアウト、レイアウト ファイル サービス



画像 11-50
レイアウト ファイル サービス、削除

2. ENTER を押して選択します。

[レイアウトの削除] ウィンドウが開いて、使用可能なすべてのカスタム レイアウトが表示されます。

使用可能なカスタム レイアウト ファイルがない場合は、使用可能なカスタム レイアウト ファイルがないことを知らせるメッセージが表示されます。



画像 11-51

3. ▲キーまたは▼キーを使用して削除するカスタム ファイルを選択し、ENTER を押して削除します。

11. レイアウト

確認のためのウィンドウが表示されます。



画像 11-52

4. ▲キーまたは▼キーを使用して[はい]を選択し、**ENTER**を押してカスタムレイアウトを削除します。カスタムファイルを削除せずに終了する場合は、[いいえ]を選択します。

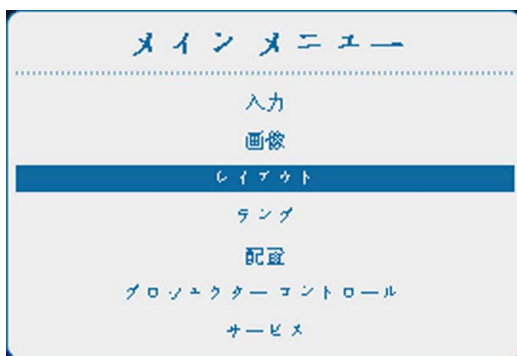
11.5.4 すべてのレイアウト ファイルの削除



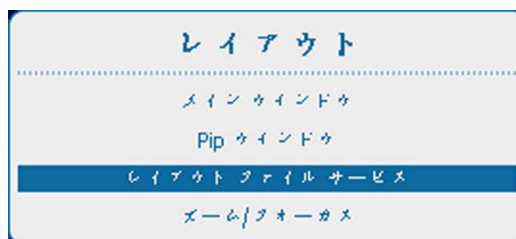
削除できるのは、カスタムレイアウトファイルだけです。現在選択されているカスタムレイアウトは削除できません。

削除方法

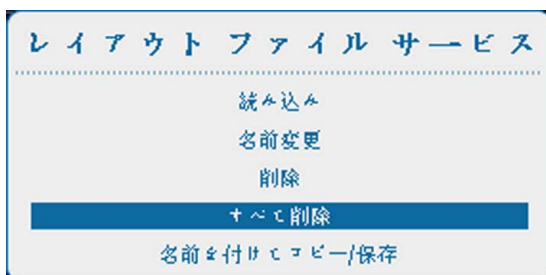
1. **Menu** (メニュー)を押してメニューを表示し、[レイアウト]→[レイアウト ファイル サービス]→[すべて削除]を選択します。



画像 11-53
メインメニュー、レイアウト



画像 11-54
レイアウト、レイアウトファイルサービス



画像 11-55
レイアウトファイルサービス、すべて削除

2. **ENTER**を押して選択します。

[すべて削除]ウィンドウが開きます。

使用可能なファイルがない場合は、使用可能なカスタムファイルがないことを知らせるメッセージが表示されます。



画像 11-56
レイアウトファイル、すべて削除の確認

3. ▲キーまたは▼キーを使用して、[はい]を選択します。**ENTER**を押して、すべてのレイアウトファイルを削除します。

11.5.5 レイアウト ファイルのコピー/保存

可能な操作

現在読み込まれているレイアウト、カスタムレイアウト、またはカスタムファイルとして作成したレイアウトを、新しいファイルにコピーできます。

コピー/保存方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[レイアウト]**→**[レイアウト ファイル サービス]**→**[名前を付けてコピー/保存]**を選択します。



画像 11-57
メインメニュー、レイアウト



画像 11-58
レイアウト、レイアウト ファイル サービス



画像 11-59
レイアウト ファイル サービス、名前を付けてコピー/保存

2. **ENTER** を押して選択します。

[レイアウト ファイルのコピー] ウィンドウが開きます。

使用可能なカスタムレイアウトファイルがない場合は、使用可能なカスタムレイアウトファイルがないことを知らせるメッセージが表示されます。



画像 11-60
レイアウトのコピー

3. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、**◀** キーまたは **▶** キーを使用します。
注記: リモコンまたはローカルキーボードの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。左向きの矢印キー(←)は、バックスペースの役割を果たします。

11.6 レンズの動作

可能な操作

異なるカスタムレイアウトには異なるズーム/フォーカス/移動(レンズ)を設定します。たとえば、2つの異なるプロジェクター距離または2つの異なる画面サイズのプロジェクターを使用する場合などです(同じ画像ですが、異なるズーム/フォーカス/移動のために2つのカスタムレイアウトが必要です)。

異なる状況に対してレンズ設定を調整し、異なるカスタムレイアウトごとにこれらの設定を保存します。

11. レイアウト

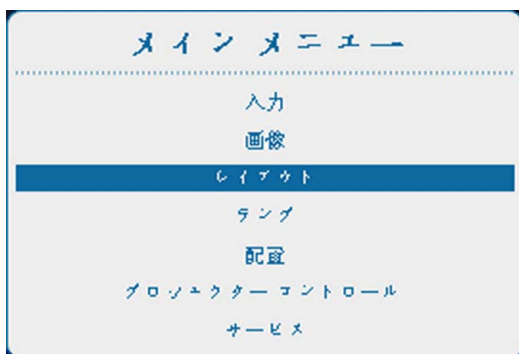
1つの画面のみを使用して異なるレイアウトで投影すると、すべてのカスタムレイアウトに同じレンズ設定を使用できます。

異なる画面を使用すると、異なるレンズ設定を使用できます(カスタムファイルに保存された設定を使用します)。異なる設定を使用するには、カスタムレイアウトを開いた際にレンズが保存した位置につねに戻るように、レンズを補正することが重要です。

カスタムファイル(レイアウト)から標準ファイル(レイアウト)に切り替えても、現在のレンズ設定は変更されません。

レンズの動作の設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[配置]**→**[レンズの動作]** を選択します。



画像 11-61
メインメニュー、レイアウト



画像 11-62
配置、レンズの動作

2. **ENTER** を押して選択します。

[レンズの動作] ウィンドウが開きます。



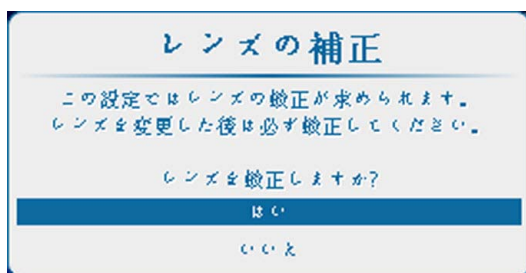
画像 11-63
レンズの動作の設定

3. **ENTER** を押して、レンズの動作を **[はい]** または **[いいえ]** に切り替えます。

[はい] = 各レイアウトが、同じズーム/フォーカス/移動設定を使用します。前に選択したレイアウトのズーム/フォーカス/移動設定が、次に選択したレイアウトに適用されます。

[いいえ] = レイアウトごとに、個別のズーム/フォーカス/移動設定を使用します。この設定を使用する場合、レンズを補正する必要があります。

4. **[No]** を選択した場合、レンズの補正メニューが開きます。

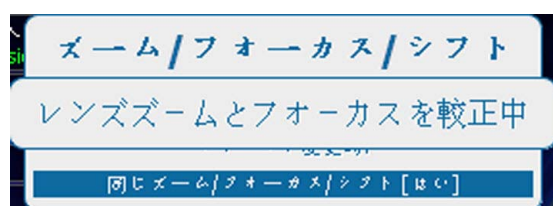


画像 11-64
レンズの補正

異なるズーム/フォーカス/移動設定を使用できるようにする前に、レンズを補正する必要があります。レンズ変更をするとき、この設定を使用する前につねにレンズを補正します。

5. レンズの補正が必要な場合、**[Yes (はい)]** を選択し、**ENTER** を押して補正を開始します。

補正中に、メッセージが表示されます。補正が終了するとこのメッセージが表示されます。



画像 11-65
レンズの補正メッセージ

12. ランプ

概要

- ・ ランプの電源モード
- ・ ランプの電源
- ・ 一時停止時に自動減光
- ・ シグナルが検出されない場合の自動減光
- ・ 過熱時に自動減光
- ・ CLO モード (コンスタント出力光モード)
- ・ CLO ターゲット
- ・ LPS 電源
- ・ ランプの ID
- ・ Z 軸調整

12.1 ランプの電源モード

可能な操作？

ランプの電源モードを、[Normal (標準)]、[Economic (省電力)]、および [Long Life (長寿命)] のいずれかに切り替えることができます。省電力および長寿命モードで動作させると、ランプの寿命が Normal (標準) モードより長くなります。

ランプの寿命のカウンターは、Normal (標準) モードまたは省電力モードと一致しますが、ユーザーには、ランプの使用時間が省電力および長寿命モードの方が短く表示されます。

Normal (標準): ランプに対して、電力が最大限に供給されます。このモードでは、光出力が最大になります。

省電力: ランプに供給されるワット数が低くなります。光出力は低くなりますが、ランプの寿命は長くなります。

長寿命: ランプに供給されるワット数は 75% に削減されます。光出力は低くなりますが、ランプの寿命は長くなります。

ランプ電源モード設定は、CLO モード設定とリンクされています。CLO モード設定が [オン] に設定されている場合、ランプ電源モード設定は無視され、プロジェクトターは CLO モードで動作します。CLO モード設定を [オフ] に戻すと、設定されたランプ電源モードが使用されます。

切り替え方法

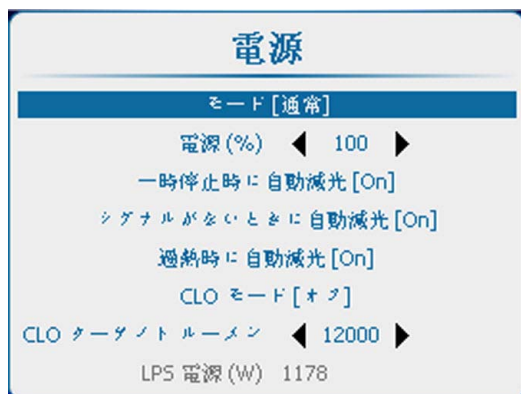
1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[ランプ] → [電源] → [モード] を選択します。



画像 12-1
メインメニュー、ランプ



画像 12-2
ランプ、電源



画像 12-3

2. **ENTER** を押して、[Normal (標準)]、[Economic (省電力)] および [Long Life (長寿命)] に切り替えます。

12.2 ランプの電源

可能な操作？

いずれかの電源モードにおいて、ランプの電力を下げることで、ランプの光出力を下げるができます。

電力の低下方法

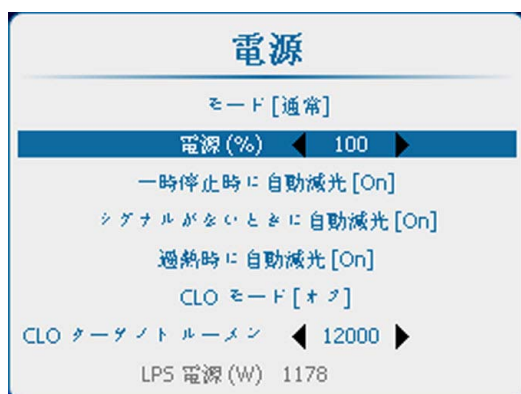
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[ランプ]→[電源]→[電源] を選択します。



画像 12-4
メインメニュー、ランプ



画像 12-5
ランプ、電源



画像 12-6
ランプの電源調整

2. **◀** キーまたは **▶** キーを使用して、電源の値を変更します。
75 ~ 100% の範囲で値を変更できます。

12.3 一時停止時に自動減光

一時停止時に自動減光について

プロジェクターを一時停止に切り替えると、シャッターは閉じますが、ランプはそのままフルパワーで動作し続けます。一時停止時に自動減光を有効にすると、ランプの電力が現在の値から最小値に下がります。一時停止から復帰すると、ランプの電力も以前の値に復元されます。

設定方法

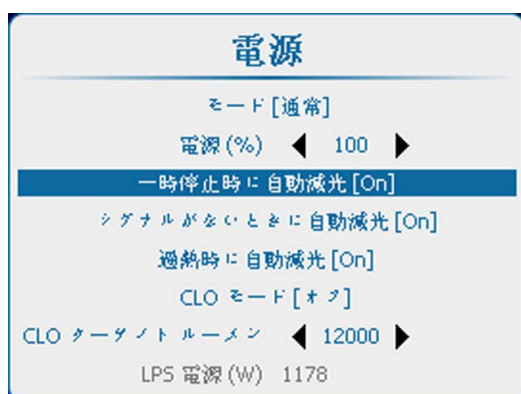
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[ランプ] → [電源] → [一時停止時に自動減光] を選択します。



画像 12-7
メインメニュー、ランプ



画像 12-8
ランプ、電源



画像 12-9
一時停止時に自動減光

2. **ENTER** を押して、[オン] または [オフ] に切り替えます。
 [On]: 一時停止に切り替わると、ランプの電力が下がります。
 [Off]: 一時停止に切り替わっても、電力は元の値のままです。

12.4 シグナルが検出されない場合の自動減光

自動減光について

選択した入力でシグナルが検出されないと、ランプの電力が現在の値から最小値に下がります。入力シグナルが再び検出されると、ランプの電力が元の値に戻ります。

この機能は、入力メニューの自動減光の複製です。

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[ランプ] → [電源] → [Auto Dimming No Signal (シグナルが検出されない場合の自動減光)] を選択します。



画像 12-10
メインメニュー、ランプ



画像 12-11
ランプ、電源



画像 12-12
シグナルが検出されない場合の自動減光

2. **ENTER** を押して、[オン] または [オフ] に切り替えます。
[On]: シグナルが検出されないと、自動減光が開始します。
[Off]: シグナルが検出されなくても、自動減光は開始しません。

12.5 過熱時に自動減光

発生する処理

過熱状態が検出されると、プロジェクターはランプを減光し、プロジェクターの温度を下げるようにします。

設定方法

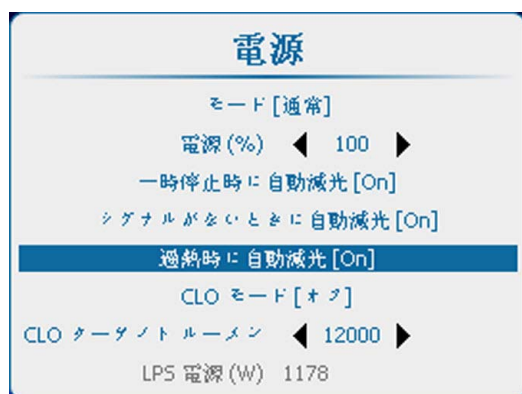
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[ランプ] → [電源] → [過熱時に自動減光] を選択します。



画像 12-13
メインメニュー、ランプ



画像 12-14
ランプ、電源



画像 12-15
過熱時に自動減光

2. **ENTER** を押して、[オン] または [オフ] に切り替えます。

[On]: 温度が高いと、自動減光が開始します。

[Off]: 温度が高いと、自動減光が開始されません。

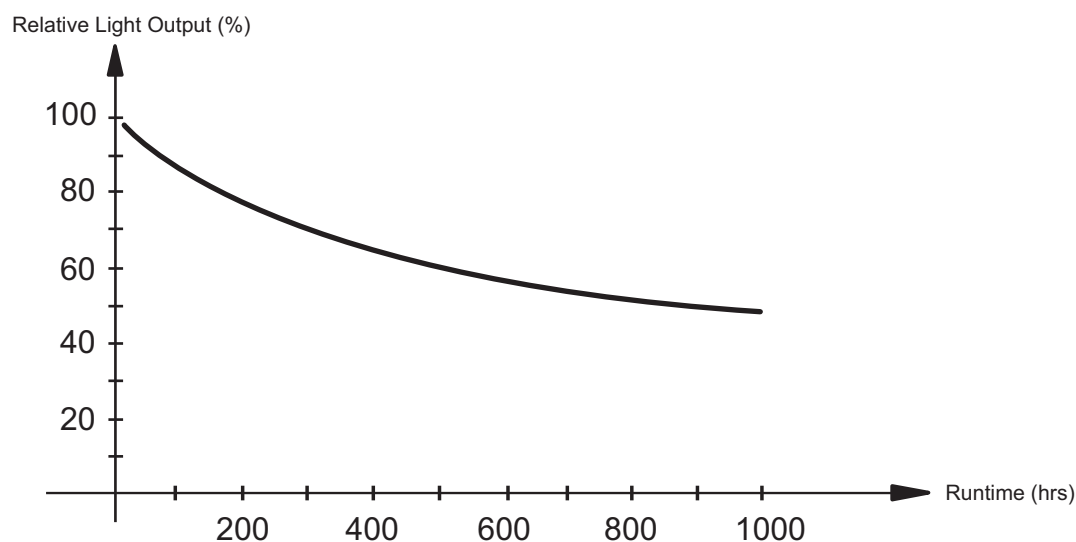
12.6 CLO モード (コンスタント出力光モード)

可能な操作？

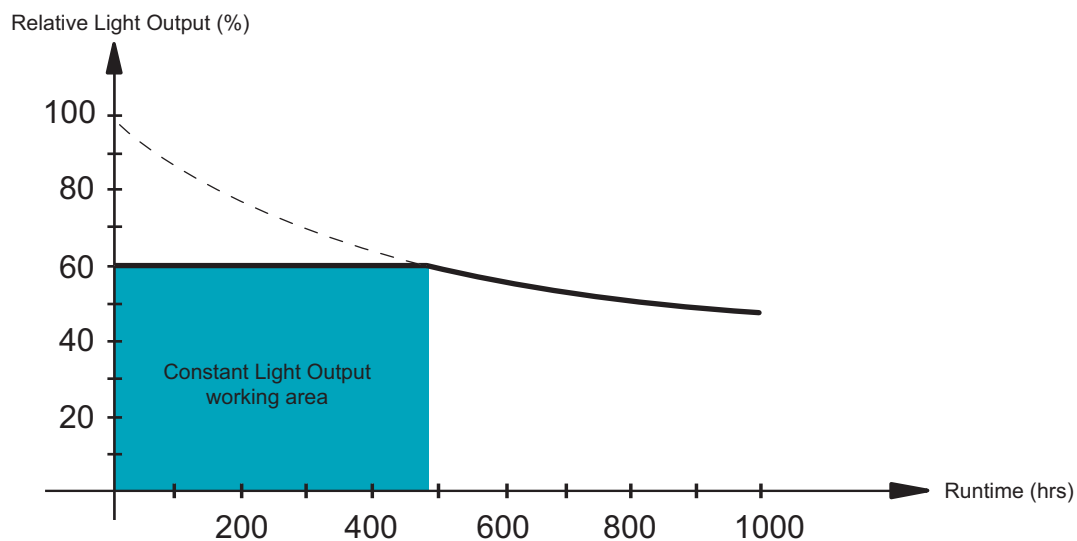
コンスタント出力光モードでは、一定期間に、プロジェクターのコンスタント出力光を強制できます ([CLO ターゲット ルーメン] で設定)。こうすることで、ランプ本来の寿命によって出力光の低下を制御できなくなる状況が回避されます。出力光が 5 分ごとにチェックされ、指定したターゲットを満たしていないと、ランプの電力が調整されます。

CLO をオフに設定すると、ランプが定常電力で動作します (コンスタント出力光を満たすための電力調整は行われません)。

標準出力光の最初の 1000 時間のカーブは、下図のようになります (画像 12-16)。CLO を使用してターゲットを最大出力光の 60% に設定することで、約 500 時間は、コンスタント出力光で動作できます (画像 12-17)。



画像 12-16



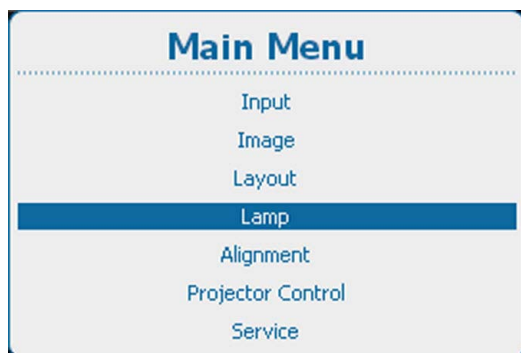
画像 12-17



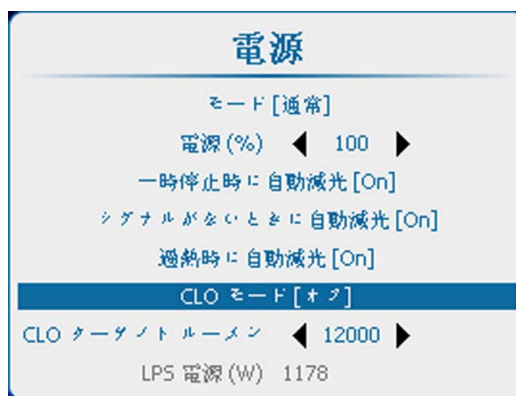
CLO モード設定がオンである場合、ランプ電源モード設定に優先します。プロジェクターはつねに CLO ターゲットを使用して CLO モードで動作します。

CLO モードへの切り替え方法

1. **Menu** (メニュー) を押してメニューを表示し、[ランプ]→[電源]→[CLO モード] を選択します。


画像 12-18
メインメニュー、ランプ

画像 12-19
メインメニュー、ランプ

画像 12-20
ランプ、電源

画像 12-21
電源、CLO モード

2. **ENTER** を押して、[オン] または [オフ] に切り替えます。

12.7 CLO ターゲット

必要な操作

出力光のターゲットを設定できます。この値によって、CLO モードが [オン] に設定された場合に、プロジェクターがターゲット ルーメンを生成するように強制されます。

ターゲットの設定方法

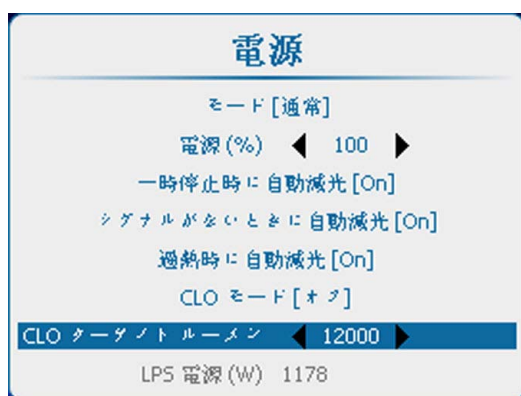
1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[ランプ] → [電源] → [CLO モード] を選択します。



画像 12-22
メインメニュー、ランプ



画像 12-23
ランプ、電源



画像 12-24
CLO ターゲット ルーメンの設定

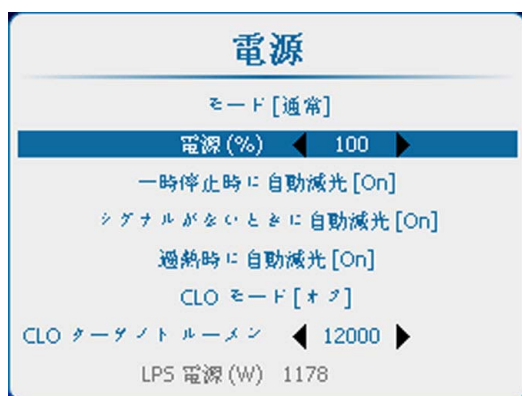
2. ◀キーまたは▶キーを使用して、CLO ターゲット ルーメンを変更します。

プロジェクター モデルに基づいて、値の範囲は異なります。このスクリーンショットは情報として提供されているだけです。正確な値については、特定のプロジェクターの仕様を参照してください。

12.8 LPS 電源

示される内容

LPS 電源の現在のワット数が情報として示されます。



画像 12-25
LPS 電源

12.9 ランプの ID

説明

ランプの [ID] メニューには、使用中のランプの最も重要なパラメータの一覧が表示されます。

表示されるパラメータは以下のとおりです。

- ランプのシリアル番号
- ランプの製品番号
- ランプの使用開始時からのランタイム
- ランプが安全に動作できる残りのランタイム
- ランプの使用開始時からの点灯回数
- ソフトウェアのバージョン



これらのパラメータは、サービスを依頼する際に役に立ちます。

表示方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[ランプ] → [ID] を選択します。



画像 12-26
メインメニュー、ランプ



画像 12-27
ランプ、ID

2. **ENTER** を押して選択します。



画像 12-28
ランプの ID

12.10 Z 軸調整

可能な操作

[Z 軸] メニュー項目を使用すると、プロジェクターの現在の出力光を設定できます (単位: パーセント)。この出力光インジケータを使用すると、ランプ筐体内のランプの位置を再調整できます (ランプの Z 軸調整とも呼びます)。ランタイムが長くなると、ランプの出力光が下がって、スクリーン上の出力光が低くなります。ランプの位置を再調整することで、この出力光の低下を補正できます。この再調整の作業は、認定サービス技術員が実施する必要があります。

出力光の表示方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[ランプ] → [Z 軸] を選択します。



画像 12-29
メインメニュー、ランプ



画像 12-30
ランプ、Z 軸

2. ENTER を押して、現在の光出力を表示します。



画像 12-31
現在の光出力

13. 調整

概要

- 配置メニューの概要
- 方向
- レンズの調整、ズーム/フォーカス
- レンズの調整、移動
- レンズの調整、中央位置
- 起動時のレンズを補正する
- レンズの補正
- ワープ設定
- 空白調整
- コントラスト - 輝度
- ガンマ
- 内部パターン
- 色スペース
- Scenergix
- 3D グラス

13.1 配置メニューの概要

メニューの概要

レベル 1	レベル 2	レベル 3
調整		
	方向	前面/テーブル 前面/天井 背面/テーブル 背面/天井 自動前面 自動背面
	レンズ	ズーム/フォーカス 移動 中央位置 起動時のレンズを補正する レンズの補正
	ワープ設定	ワープ調整 不透明度 ワープ ファイル サービス 代替側面台形ひずみ
	空白	上 下 左 右
	コントラスト/輝度	強度
	ガンマ	
	内部パターン	
	色スペース	ステータス プロジェクター

	EBU
	SMPTE
	カスタム
ScenergiX	ステータス
	白レベル
	黒レベル
	ScenergiX パターン
	ライン調整
	リセット
3D グラス	ダークタイム調整
	実際のダークタイム
	L/R 出力参照遅延
	3D 同期ループ スルー

13.2 方向

可能な操作

プロジェクターの物理的な設置方法をプロジェクターに定義しておくことができます。

以下の設置方法があります。

- 前面/テーブル
- 前面/天井
- 背面/テーブル
- 背面/天井
- 自動前面:プロジェクターが天井またはテーブルに設置され、読み取り可能な画像を投影することを検出します。
- 自動背面:プロジェクターが天井またはテーブルに設置され、読み取り可能な画像を投影することを検出します。

正しい方向の設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを有効にし、**[配置]** → **[方向]** を選択します。



画像 13-1
メインメニュー、配置



画像 13-2
配置、方向

2. ▲ キーまたは ▼ キーを使用して方向を選択し、**ENTER** を押して有効にします。



画像 13-3
方向リスト

13.3 レンズの調整、ズーム/フォーカス

ズーム/フォーカス調整

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [レンズ] を選択します。

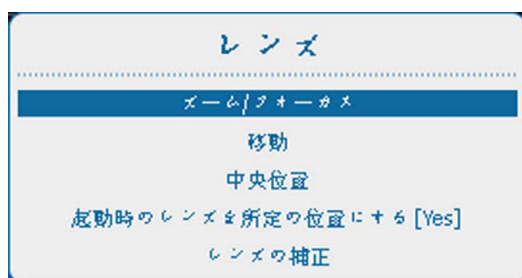


画像 13-4
メインメニュー、配置



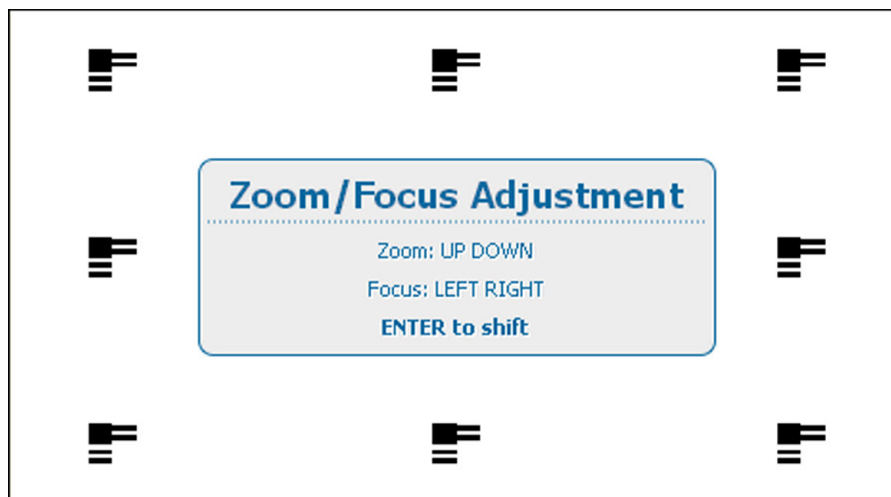
画像 13-5
配置、レンズ

2. ▲キーまたは▼キーを使用して [ズーム/フォーカス] を選択し、ENTER を押して有効にします。

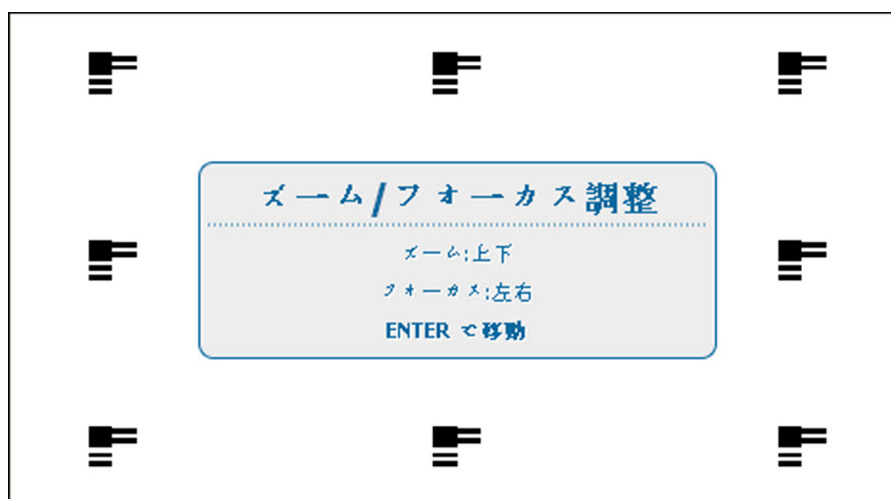


画像 13-6
レンズ、ズーム/フォーカス

3. ▲キーまたは▼キーを使用して、レンズをズームします。
◀キーまたは▶キーを使用して、レンズをフォーカスします。
ENTER を押すと、レンズ移動調整に切り替えます。



画像 13-7
ズーム/フォーカス調整



画像 13-8
ズーム/フォーカス調整

13.4 レンズの調整、移動

レンズの移動方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [レンズ] を選択します。

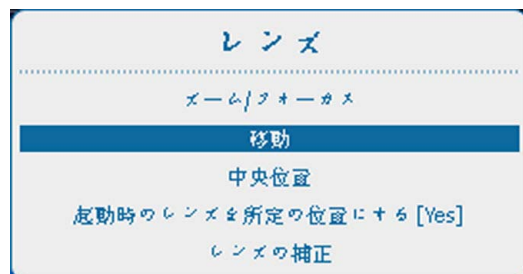


画像 13-9
メインメニュー、配置



画像 13-10
配置、レンズ

2. ▲キーまたは▼キーを使用して[移動]を選択し、ENTERを押して有効にします。



画像 13-11
レンズ、移動

3. ▲キーまたは▼キーを使用して、レンズを垂直方向に移動します。
◀キーまたは▶キーを使用して、レンズを水平方向に移動します。
ENTERを押して、ズーム/フォーカス調整に切り替えます。



画像 13-12
移動調整

13.5 レンズの調整、中央位置

中央位置に戻す方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [レンズ] を選択します。

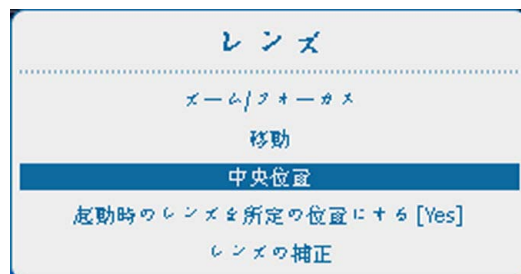


画像 13-13
メインメニュー、配置



画像 13-14
配置、レンズ

2. ▲キーまたは▼キーを使用して[中央位置]を選択し、ENTERを押して有効にします。



画像 13-15
レンズ、中央位置

レンズが、横方向と縦方向に、中央位置へと移動します。

13.6 起動時のレンズを補正する

レンズ補正について

プロジェクターを起動するたびに、所定の位置にする手順（補正）を実行して、プロジェクターがレンズの位置を正しく認識できるようにすることができます。

補正方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置]→[レンズ]を選択します。

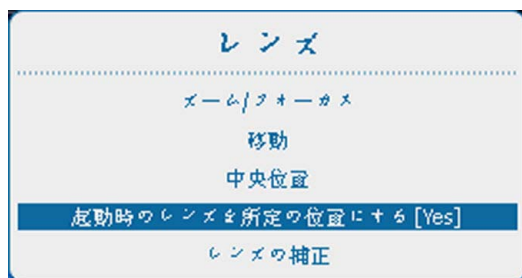


画像 13-16
[メイン]メニュー、配置



画像 13-17
配置、レンズ

2. ▲キーまたは▼キーを使用して[起動時のレンズを補正する]を選択し、ENTERを押して[オン]と[オフ]を切り替えます。



画像 13-18
起動時のレンズを補正する

13.7 レンズの補正



レンズの補正は、時間がかかる操作です。

補正方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [レンズ] を選択します。

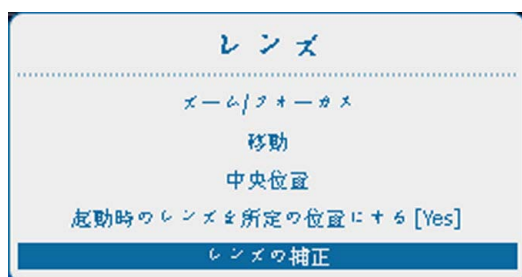


画像 13-19
[メイン]メニュー、配置



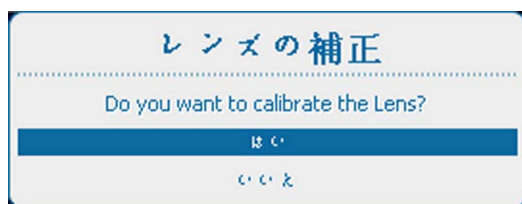
画像 13-20
配置、レンズ

2. ▲キーまたは▼キーを使用して[レンズの補正]を選択し、ENTERを押して有効にします。



画像 13-21
レンズの補正

レンズ補正ウィンドウが開きます。オプションの前にチェックボックスをチェックして希望の補正オプションを最初に選択し、次に [はい] を選択して補正手順を開始します。



画像 13-22
レンズの補正の確認

13.8 ワープ設定



全モデルにワープ設定装置が付いているわけではありません。以下のモデルでは、ワープ設定装置はオプションです。

概要

- ・ ワープ設定について
- ・ ワープ起動 - 起動解除
- ・ 手動調整を起動
- ・ ワープ調整の原則
- ・ ワープレベルの設定
- ・ ワープ適応手順
- ・ 選択および調整の実行
- ・ ひずみ補正ワークフロー
- ・ 線形調整、ワークフロー
- ・ 特定のポイントの位置を選択および変更
- ・ 画像のスケーリング
- ・ 画像の移動
- ・ 画像の回転
- ・ ハードウェア リセット
- ・ OSD 不透明度
- ・ ワープ ファイル サービス、ファイルをロード
- ・ ワープ ファイル サービス、ファイルを保存
- ・ ワープ ファイル サービス、新規保存
- ・ ワープ ファイル サービス、ファイルの名前変更
- ・ ワープ ファイル サービス、ファイルを削除
- ・ ワープ ファイル サービス、すべてのファイルを削除
- ・ ワープ ボードのリセット
- ・ ワープ ボードと値のリセット
- ・ 代替側面台形ひずみ

13.8.1 ワープ設定について

概要

画像のワープ設定は、画像のデジタル処理によってスクリーンのゆがみを補正する手順です。凹凸のある画像を生成するのにも使用できます。

画像の変形にはさまざまな方法がありますが、純粋なワープ設定は、色には影響しません。

ワープ幾何学設定を使用した、ワープ設定された画像の例:



画像 13-23
例 1: ゆがんだ画像



画像 13-24
例 2: ゆがんだ画像

13.8.2 ワープ起動 - 起動解除

可能な操作

ワープ機能は起動または起動解除ができます。



3D を起動すると、ワープを目ごとに最大 30Hz のソースに対して有効にできます。この周波数を超えると、ワープは無効にされます。

有効または無効にする方法

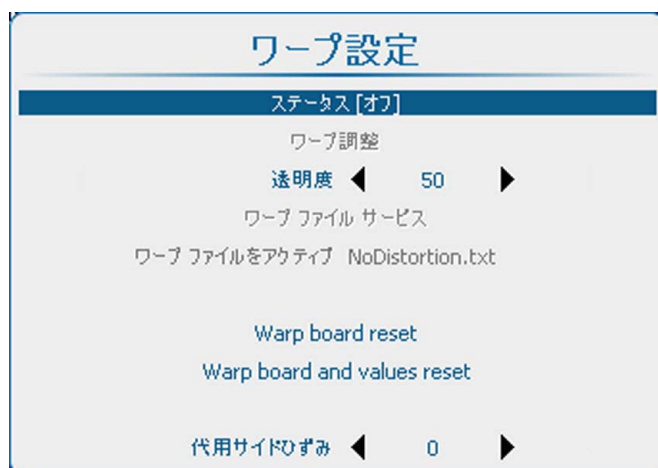
1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [ワープ設定] → [ワープステータス] を選択します。



画像 13-25
[メイン] メニュー、配置



画像 13-26
配置、ワープ設定



画像 13-27
ワープ設定のステータス

2. **ENTER (入力)** を押して、[On] と [Off] を切り替えます。

[On]: ワープ機能は起動されます。

[Off]: ワープ機能は無効にされます。

13.8.3 手動調整を起動

起動方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[配置] → [ワープ設定] → [ワープ調整] を選択します。

[ワープ調整] メニューが開きます。

このワープ調整メニューのコンテンツは選択に基づきます。ワープが過去に行われていなければ、メニューはワープ領域ウィンドウだけを開いて、ウィザードのソートを開始します。選択に基づきより多くのウィンドウが開かれます。手動ワープが過去に行われた場合、メニューは最後に使用された同じレイアウトで開かれます。

ワープグリッドおよび調整ポイントが画面に表示されます。最大グリッドは 32 × 32 ポイントです。



画像 13-28
[メイン] メニュー、配置



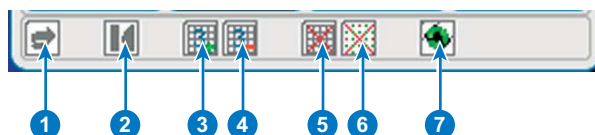
画像 13-29
配置、ワープ設定



画像 13-30

画像 13-31
ワープ領域

ワープ調整メニュー、一般アイコン



画像 13-32

- 1 取り消し/やり直しアイコン
- 2 グリッド初期化 (オリジナルにグリッドをリセット)
- 3 ポイント数を増加します。ポイント (モード) の現在の数が、アイコン内のデジットで表示されます。デフォルトでは 3 ポイントが表示されます。
- 4 ポイント数を削減します。ポイント (モード) の現在の数が、アイコン内のデジットで表示されます。
- 5 削除/グリッド表示
- 6 削除/ポイント表示
- 7 ワープ モジュールのハードウェア リセット

13.8.4 ワープ調整の原則

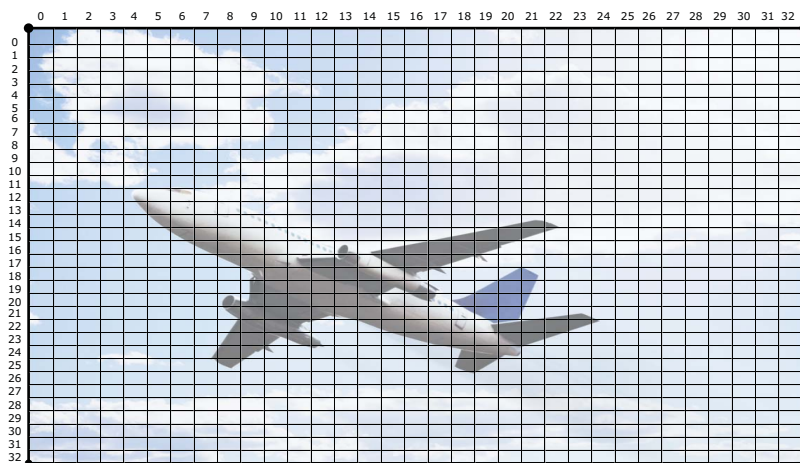
説明

ワープ調整は、空間歪みを発生するために画像で**ピクセル グループの再配置**を有効にします。手順を包括的に行うために、いくつかの規則と機能があります。



ワープ調整の使用によって画像品質が低下します。より多くのジオメトリ調整が適用されると、さらに品質が低下します。

アンカー ポイントを移動すると、距離に応じて同じ領域のピクセルが 1 ピクセルで徐々に移動されます。影響のある領域のサイズは、アンカー ポイントによって異なります: 一部のアンカー ピクセルは全画像に影響があり、他は小さい領域だけに影響があります。全画像は、**33 x 33 の領域**に分割されます。影響のある最小領域は、これらの 1089 の領域のひとつです。

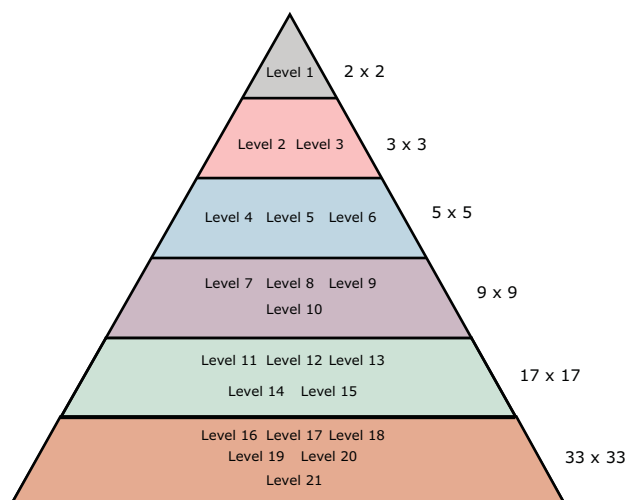


画像 13-33
画像の 33 x 33 の領域

ワープ調整は **6 モード** に分割されます:

- 2 x 2 (最高モード);
- 3 x 3;
- 5 x 5;
- 9 x 9;
- 17 x 17;
- 33 x 33 (最低モード)。

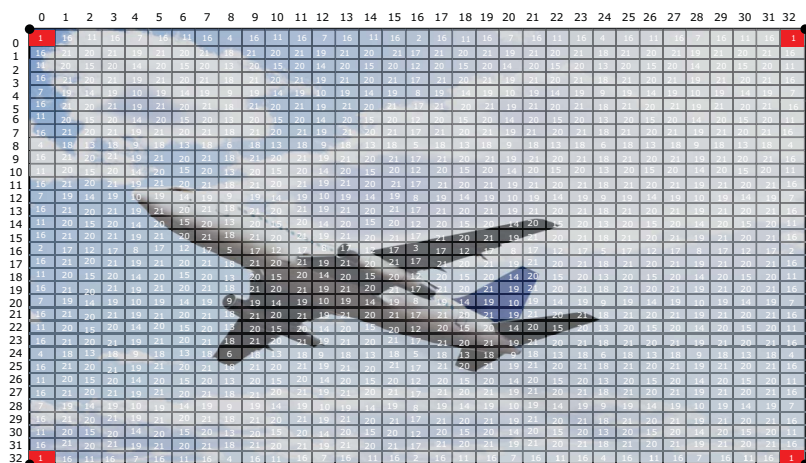
6 モードは **21 レベル** を表し、各レベルは**アンカー ポイント**の自身のグループを表します。



画像 13-34
レベル階層

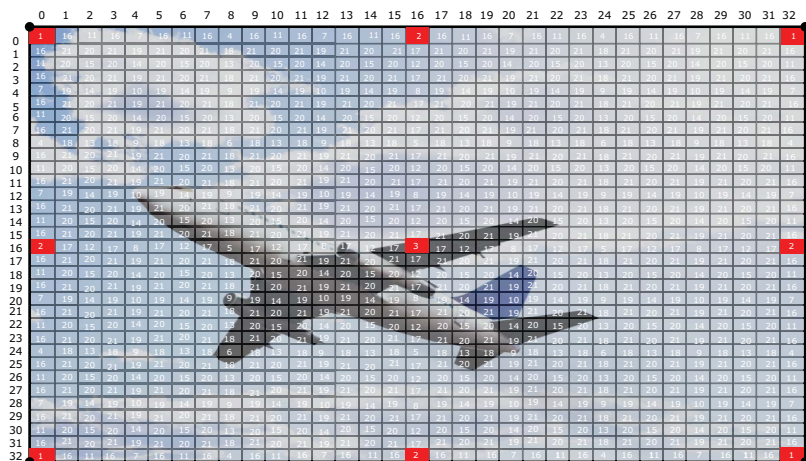
これらのレベルの**階層**は非常に重要です: 各レベルはすべての低いレベルに対応します。特定のレベルのポイントを調整すると、低いレベルのすべてまたは一部のポイントに影響があります。影響はレベルによって異なります。したがって、必要に応じてレベル 1 から低いレベルに開始するジオメトリを調整することが重要です。実際的には、レベル 7 より低いアンカーポイントを調整する必要はありません。

2 x 2 モードでは、画像コーナーのすべての 4 つの (2 x 2) アンカー ポイントを含み、1 つのレベルだけを持ちます。このモードは特に、水平および垂直の台形ひずみを補正するために使用されます。



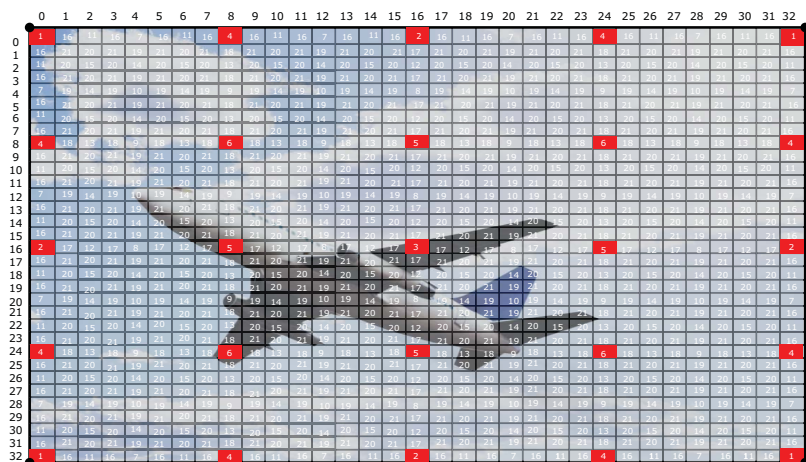
画像 13-35
ワープ調整: 2x2 モード

3x3 モードで、画像側のセンターはレベル 2 のアンカー ポイントを表し、画像のセンターはレベル 3 のアンカー ポイントを表します。より高いアンカー ポイントと共に (レベル 1、4 つのアンカー ポイント)、このジオメトリ モードでは合計で 9 つ (3x3) のアンカー ポイントとなります。このモードは、複数チャネル ディスプレイ システムでオーバーラップ領域を調整するため、そして、曲面と二重曲面画面を一致するために補正を行うために使用できます。



画像 13-36
ワープ調整: 3x3 モード

5x5 モードでは、レベル 4 (8 つのアンカー ポイント)、レベル 5 (4 つのアンカー ポイント) およびレベル 6 (4 つのアンカー ポイント) のさらに 3 つのレベルを追加します。したがって、このモードには合計で 25 (5x5) のアンカー ポイントが含まれます。以下の画像を参照してください。



画像 13-37
ジオメトリ調整: 5x5 モード

このロジックは、レベル 7 からレベル 21 のより低いモードおよびレベルの外挿が可能です。ただし、実際にはこれらのモードおよびレベルはめったに使用されません。

13.8.5 ワープレベルの設定

選択方法

- 表示されたワープメニューで、▲キーまたは▼キーを使用して、調整するピクセルの量を選択します。
ピクセル量の切り替えアイコンは、◀キーまたは▶キーで行うことができます。



画像 13-38
ワープレベル選択

- 増分ピクセル
- 減少ピクセル

現在選択されているアイコンは青で表示されます。

- ENTER を押してピクセル数を増分または減少します。

アイコン内の値はそれに応じて変化します。
以下のいずれかを選択できます。

- 2 x 2 (最高レベル);
- 3 x 3;
- 5 x 5;
- 9 x 9;
- 17 x 17;
- 33 x 33 (最低レベル)。

13.8.6 ワープ適応手順

手順について

アンカー ポイントは、手順の固定数で移動できます:1、10 または 100。手順のカスタム数または手順の一部でアンカー ポイントを移動することもできます。

手順の事前に定義した数を選択する方法

- ▲キーまたは▼キーを使用してワープ適応手順領域に移動します。
現在の選択は黄色で表示されます。
- ◀キーまたは▶キーを使用して、希望する手順を選択します。



画像 13-39
ワープ適応手順

以下の選択が可能です:

- 100 ピクセル
- 10 ピクセル
- 1 ピクセル
- カスタム

3. **ENTER** を押して、選択を受け入れます。

[カスタム] が選択されるときに手順値を変更できます。

カスタム手順値の変更方法

1. ▲キーまたは▼キーを使用して、[カスタム手順] を選択します。
2. ◀キーまたは▶キーを使用して、現在の値を変更します。



画像 13-40
ワープ適応手順、カスタム

13.8.7 選択および調整の実行

機能の選択について

現在の選択は黄色で表示されます。

カーソルの現在の位置は青で表示されます。

矢印キーはカーソルを新しい選択に移動するために使用されます。

選択方法

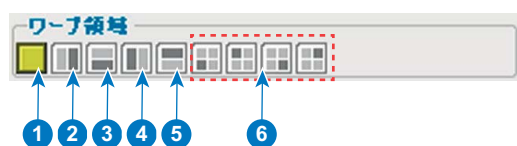
1. ▲キーまたは▼キーを使用して、ウィンドウを選択します。
以下のウィンドウを利用できます:
 - ワープ領域: 全画面、左右の画面、トップダウン画面、4つのクオドラントのいずれか。
 - ワープモード: ひずみ、水平線形、スケール、移動、回転、回転ポイント。
 - ワープ適応: このウィンドウは、ワープモード選択に基づいて変更します。
2. ウィンドウ内で、◀キーまたは▶キーを使用して希望の機能を選択します。
3. **ENTER** を押してこの機能を有効にします。

4. 選択した値を調整するには、◀キーまたは▶キーを使用して変更します。
または、
ENTERを押して別の調整ウィンドウを開きます。
矢印キーを使用して調整します。



画像 13-41
ワープ設定、ひずみ

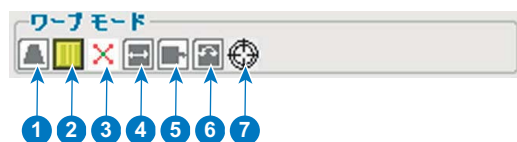
ワープ領域について



画像 13-42
ワープ領域

- 1 [Full Screen (全画面)]
- 2 右側
- 3 下側
- 4 左側
- 5 上側
- 6 4クオドラント

ワープモードについて



画像 13-43
ワープモード

- 1 ひずみ
- 2 線形
- 3 ポイント
- 4 スケール
- 5 移動
- 6 回転
- 7 回転ポイント

13.8.8 ひずみ補正ワークフロー

垂直および水平ひずみの調整

1. 2 x 2 調整レベルを選択します。184 ページ、ワープレベルの設定を参照してください。
デフォルトで選択されたアンカーポイントは、画像の左上隅になります。
2. 希望のワープ領域を選択します。
選択した領域によっては、その領域のポイントだけが調整されます。
3. **ひずみ**を選択します。
4. [ワープ適応]、[水平] または [垂直] 内を選択して対応するひずみを調整します。

または、
項目が選択されると **ENTER** を押して、4 つの矢印キーを使用して調整します。



画像 13-44
ワープ設定、ひずみ

5. コーナー ポイントを希望の位置に移動します。



画像 13-45
ひずみの調整

13.8.9 線形調整、ワークフロー

垂直および水平線形の調整

1. 2 x 2 調整レベルを選択します。184 ページ、ワープレベルの設定を参照してください。
デフォルトで選択されたアンカー ポイントは、画像の左上隅になります。
2. 希望のワープ領域を選択します。
選択した領域によっては、その領域のポイントだけが調整されます。
3. 線形を選択します。
4. [ワープ適応]、[水平] または [垂直] 内を選択して対応するひずみを調整します。
または、
項目が選択されると **ENTER** を押して、4 つの矢印キーを使用して調整します。



画像 13-46
ワープ設定、線形

5. 水平および垂直線形を調整します。
この調整を微調整するには、固有の領域を選択し、ワープレベルを変更して補足のアンカー ポイントを追加します。

13.8.10 特定のポイントの位置を選択および変更

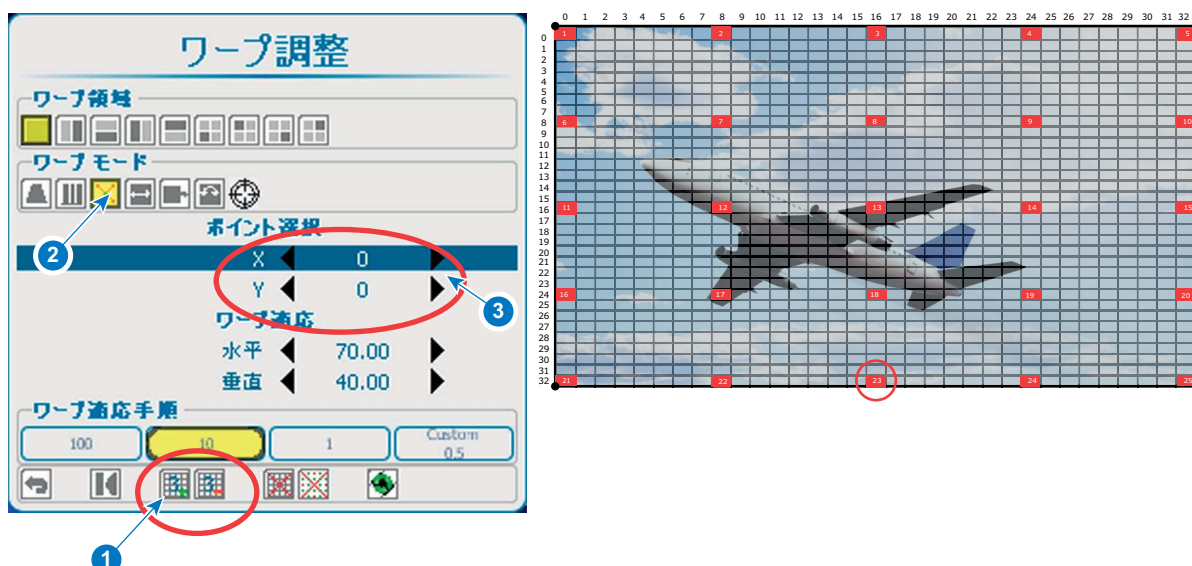
ポイント選択について

ワープレベルに基づき、選択可能なポイントの数、特定のポイントを選択して任意の方向に移動できます。座標系は 33 x 33 ピクセル (0 から 32) に連動します。ワープレベルに基づき、カーソルはアクティブポイントからアクティブポイントにジャンプします。

たとえば 5 x 5 では、最初のポイントは (0,0) の座標を持ち、水平方向の第 2 ポイントは (12,0) の座標を持ちます。

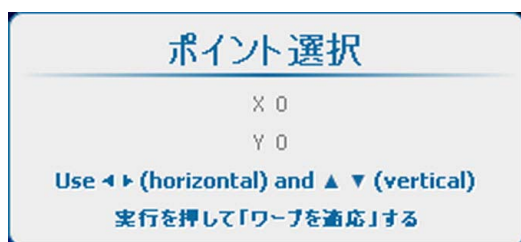
ポイントの選択方法

1. ワープレベル (1) を選択します。

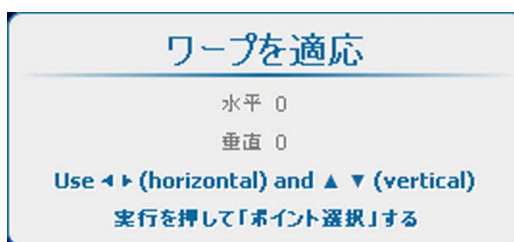


画像 13-47

2. ワープモードポイント (2) を選択します。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して、ポイント選択に移動します。
4. XとY座標の切り替えを選択して値 (3) を変更します。
または、
ENTERを押して、ポイント選択ウィンドウを開きます。
4つの矢印キーを使用して希望のポイントを選択します。
ENTERを押して、ワープ適応に進みます。



画像 13-48

画像 13-49
選択したポイントを移動

5. 4つの矢印キーを使用して選択したポイントの位置を変更します。

13.8.11 画像のスケーリング

スケーリングについて

画像全体をスケールできます。これは、2 x 2 モードで4つのコーナーポイントの等しいスケールと考えられます。ワープ適応ウィンドウは、画像をスケールするために使用されます。

スケール方法

1. 2 x 2 調整レベルを選択します。184 ページ、ワープレベルの設定を参照してください。
デフォルトで選択されたアンカーポイントは、画像の左上隅になります。
2. 希望のワープ領域を選択します。

選択した領域によっては、その領域のポイントだけが調整され、スケール方向は、その選択に基づいて変更されます。

3. [スケール] を選択します。
4. [ワープ適応] 内で使用できる調整を選択して画像をスケールします。
または、
項目が選択されると **ENTER** を押して、4 つの矢印キーを使用して調整します。



画像 13-50
ワープ設定、スケール

13.8.12 画像の移動

移動について

画像全体を移動できます。これは、2x2 モードで4つのコーナーポイントの等しい移動と考えられます。ワープ適応ウィンドウは、移動を調整するために使用されます。画像の移動後、画像の一部が表示できなくなる場合があります。

移動方法

1. 2x2 調整レベルを選択します。184 ページ、ワープレベルの設定を参照してください。
デフォルトで選択されたアンカーポイントは、画像の左上隅になります。
2. 希望のワープ領域を選択します。
選択した領域によっては、その領域のポイントだけが調整され、移動方向は、その選択に基づいて変更されます。
3. [移動] を選択します。
4. [ワープ適応] 内で画像を移動するために使用できる調整を選択します。
または、
項目が選択されると **ENTER** を押して、4 つの矢印キーを使用して調整します。



画像 13-51
ワープ設定、移動

13.8.13 画像の回転

回転について

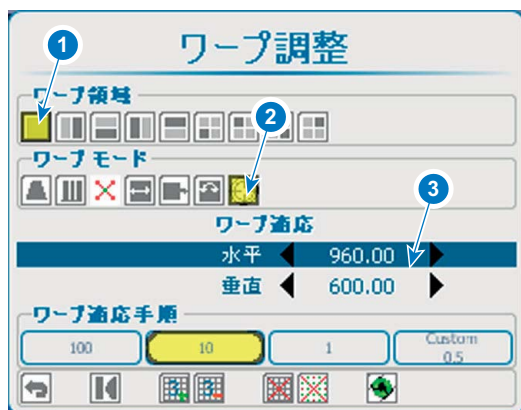
画像は事前に定義したポイントの周囲で回転できます。これは、2x2 モードおよび選択した全領域で4つのコーナーポイントの等しい回転と考えられます。デフォルトの回転ポイントは画像の中央です。



画像 13-52
回転

回転ポイントの選択

1. 全画像をワープ領域 (1) として選択します。



画像 13-53
回転ポイント、選択

2. 矢印キーを使用して回転ポイント (2) を選択します。
3. ワープ適用を選択し、矢印キーを使用して回転ポイントを希望の位置に移動します (3) 。
または、
項目が選択されると **ENTER** を押して、4 つの矢印キーを使用して調整します。

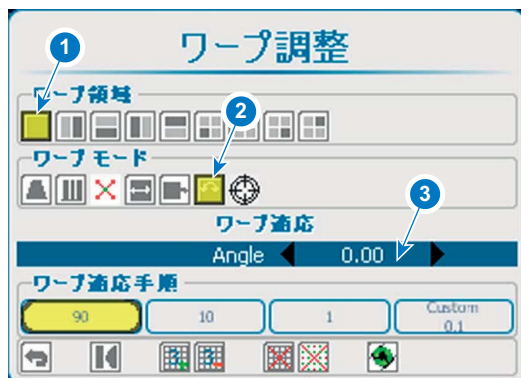


画像 13-54
ワープ設定、スケーリング

4. 回転を続行します。

回転ポイントの周囲で回転

1. 2 x 2 調整レベルを選択します。184 ページ、ワープレベルの設定を参照してください。
2. 全画像をワープ領域として選択します。



画像 13-55
画像を回転

3. ワープ適用を選択、角度。
4. < キーまたは > キーを使用して、回転 [角度] を変更します。

または、
ENTER を押して、ワープ適用ウィンドウを開きます。◀キーまたは▶キーを使用して角度を変更します。



画像 13-56
ワープ適用、角度

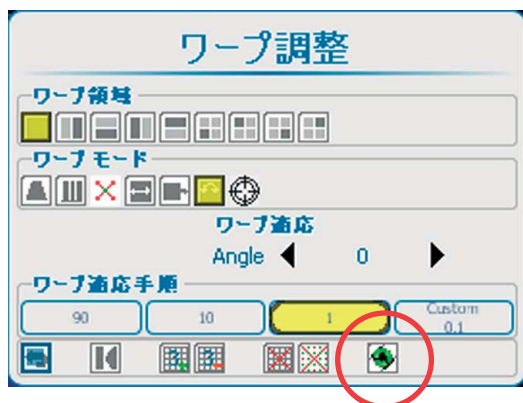
13.8.14 ハードウェア リセット

可能な操作

調整の一部の組み合わせ中、ワープがスタックすることがあります。ボードをリセットしてクリーンな調整から再開始できます。

リセット方法

1. 矢印キーを使用して、[ワープ調整] ウィンドウの下全般アイコン バーで **リセット** アイコンを選択します。



画像 13-57
ハードウェア リセット

ハードウェアが再開始されます。ワープユニットが再び使用できるまでしばらく時間がかかります。

13.8.15 OSD 不透明度

OSD メニューの不透明度について

ワープ調整プロセス中に、OSD メニューはワープ グリッドの上に表示されます。グリッドおよびグリッド ポイントを確認するには、OSD メニューの不透明度を下げます。



画像 13-58
不透明度

調整方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [ワープ設定] → [不透明度] を選択します。



画像 13-59
[メイン]メニュー、配置



画像 13-60
配置、ワープ設定



画像 13-61
ワープ設定、不透明度

2. ◀キーまたは▶キーを使用して不透明度を変更します。

13.8.16 ワープ ファイル サービス、ファイルをロード

可能な操作

事前に定義したワープ構成は、アクティブ ワーク構成ファイルとしてワープ ボードにロードできます。



ワープ機能を除外するには、*NoDistortion.txt* ファイルをロードします。

読み込み方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置]→[ワープ設定]→[ワープ ファイル サービス]→[ロード]を選択します。



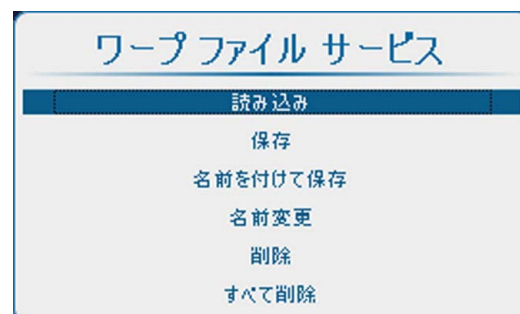
画像 13-62
[メイン] メニュー、配置



画像 13-63
配置、ワープ設定



画像 13-64
ワープ設定、ファイル サービス



画像 13-65
ファイル サービス、ロード

2. **ENTER** を押して、ワープ ファイルで概要リストを表示します。



画像 13-66
ワープファイル

3. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して、希望のファイルを選択します。

13.8.17 ワープ ファイル サービス、ファイルを保存

可能な操作

現在のワープ設定は、現在のアクティブ ファイルに保存されます

保存方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[配置] → [ワープ設定] → [ワープファイル サービス] → [保存]** を選択します。



画像 13-67
[メイン]メニュー、配置



画像 13-68
配置、ワープ設定



画像 13-69
ワープ設定、ファイル サービス



画像 13-70
ファイルへの保存

2. **ENTER** を押して設定を保存します。

13.8.18 ワープ ファイル サービス、新規保存

可能な操作

現在の設定は新しいファイルに保存できます。

保存方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[配置]→[ワープ設定]→[ワープファイル サービス]→[新規保存]** を選択します。



画像 13-71
[メイン]メニュー、配置



画像 13-72
配置、ワープ設定



画像 13-73
ワープ設定、ファイル サービス



画像 13-74
新規保存

2. **ENTER** を押して、[名前を入力] ウィンドウを開きます。
現在アクティブなファイル名が表示されます。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、◀キーまたは▶キーを使用します。
注記: リモコンまたはローカル キーパッドの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。左向きの矢印キー(◀)は、バックスペースの役割を果たします。
4. 新規保存が完了したら **ENTER** キーを押して確定します。

13.8.19 ワープ ファイル サービス、ファイルの名前変更

名前の変更方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[配置]→[ワープ設定]→[ワープ ファイル サービス]→[名前変更]を選択します。



画像 13-75
[メイン]メニュー、配置



画像 13-76
配置、ワープ設定



画像 13-77
ワープ設定、ファイル サービス



画像 13-78
ワープ ファイルの名前変更



画像 13-79
ワープ ファイル



画像 13-80
ファイルの名前変更

2. **ENTER** を押して、ワープ ファイルのリストを表示します。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して名前を変更するファイルを選択し、**ENTER** を押します。
4. ▲キーまたは▼キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、◀キーまたは▶キーを使用します。
注記: リモコンまたはローカル キーパッドの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。左向きの矢印キー(◀)は、バックスペースの役割を果たします。
5. 名前の変更が完了したら、**ENTER** キーを押して確定します。

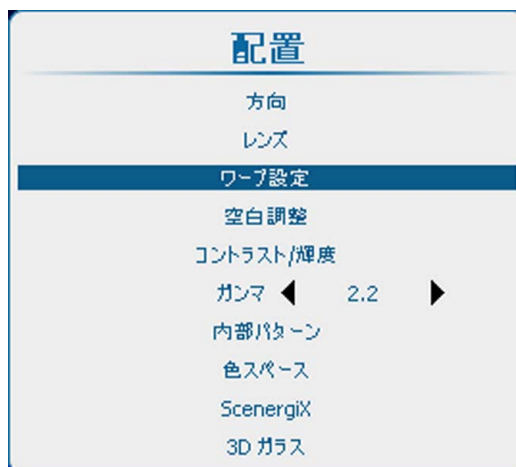
13.8.20 ワープ ファイル サービス、ファイルを削除

削除方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[配置]** → **[ワープ設定]** → **[ワープ ファイル サービス]** → **[削除]** を選択します。



画像 13-81
[メイン] メニュー、配置



画像 13-82
配置、ワープ設定



画像 13-83
ワープ設定、ファイル サービス



画像 13-84
ワープ ファイルを削除

2. **ENTER** を押して、ワープ ファイル リストを表示します。



画像 13-85
ワープ ファイル



画像 13-86
削除を確認

3. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して削除するファイルを選択し、**ENTER** を押します。
4. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して **[はい]** または **[いいえ]** を選択し、**ENTER** を押します。
はい: ファイルが削除されます。
いいえ: ファイルはリストに残ります。

13.8.21 ワープ ファイル サービス、すべてのファイルを削除

可能な操作

すべてのカスタムで作成されたワープ ファイルを削除できます。

削除方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[配置]** → **[ワープ設定]** → **[ワープ ファイル サービス]** → **[すべて削除]** を選択します。



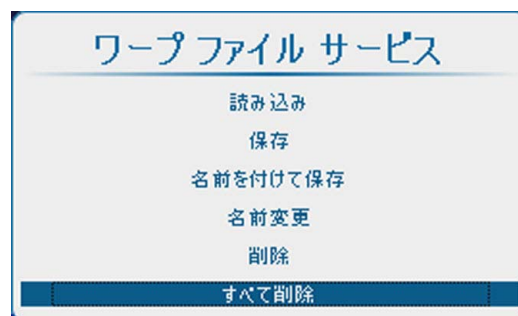
画像 13-87
[メイン]メニュー、配置



画像 13-88
配置、ワープ設定



画像 13-89
ワープ設定、ファイル サービス



画像 13-90
すべて削除



画像 13-91
削除を確認

2. **ENTER** を押します。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して **[はい]** または **[いいえ]** を選択し、**ENTER** を押します。
はい: ファイルが削除されます。
いいえ: ファイルは削除されません

13.8.22 ワープボードのリセット

可能な操作

一部の状況ではハードウェアのワープ設定がスタックします。ボードのハードリセットが唯一の解決策です。ワープボードリセットでボードはリセットされますが、現在の値はボードに残ります。

ボードのリセット方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [ワープ設定] → [ワープボードリセット] を選択します。



画像 13-92
[メイン]メニュー、配置



画像 13-93
配置、ワープ設定



画像 13-94
ワープボードのリセット

2. ENTER を押して、ボードのリセットを開始します。

13.8.23 ワープボードと値のリセット

可能な操作

一部の極端なワープ値で、ハードウェアワープがスタックする場合があります。ボードのハードリセットだけの場合、同じ極端な値で開始して、即座にスタックします。したがって、これは解決策ではありません。したがって、ハードリセットの実行中に、ワープ値を同時にリセットするとボードを起動できます。

ボードと値のリセット方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [ワープ設定] → [ワープボードと値のリセット] を選択します。



画像 13-95
[メイン] メニュー、配置



画像 13-96
配置、ワープ設定



画像 13-97
ワープ ボードと値のリセット

2. **ENTER** を押して、ボードと現在のワープ値をリセットします。

13.8.24 代替側面台形ひずみ

代替側面台形ひずみについて

周波数は 30 Hz/目を超える 3D ソースでは、ワープ ユニットは使用できません。したがって、これらのソースでは、代替側面台形ひずみを使用できます。

調整方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[配置] → [ワープ設定] → [代替側面台形ひずみ]** を選択します。



画像 13-98
[メイン] メニュー、配置



画像 13-99
配置、ワープ設定



画像 13-100
代替側面台形ひずみ

2. ▲キーまたは▼キーを使用して、[ひずみ]を調整します。

13.9 空白調整

可能な操作

空白調整は、投影された画像の端のみを対象としており、スクリーン上に投影された画像のフレーム設定や、不必要な情報（またはノイズ）を非表示、削除する際に使用します。パーセントの「0」は、空白がないことを意味します。

利用可能な空白調整

- 上部の空白
- 下部の空白
- 左の空白
- 右の空白



画像 13-101
空白

- A 上部の空白
- B 下部の空白
- C 左の空白
- D 右の空白

リセット機能を使用すると、すべての空白設定がゼロに戻ります。

調整方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [空白] を選択します。



画像 13-102
メインメニュー、配置



画像 13-103
調整、空白

2. ENTER を押して選択します。

空白調整のメニューが開きます。



画像 13-104
空白調整

3. ▲キーまたは▼キーを使用して空白調整を選択し、◀または▶キーを使用して調整します。



[リセット]を選択すると、すべての空白調整がリセットされます。

13.10 コントラスト - 輝度

目的

輝度: 投影される画像の詳細な出力信号の輝度 (メイン ウィンドウと PiP ウィンドウを一緒に) を変更します。

設定方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [コントラスト/輝度] を選択します。



画像 13-105
[メイン] メニュー、配置



画像 13-106
調整、コントラスト/輝度

2. ▲キーまたは▼キーを使用して、[輝度] を選択します。
◀キーまたは▶キーを使用して、希望の値になるまで (0 から 255 の間で調整可能) 強度を変更します。



画像 13-107
強度

13.11 ガンマ

ガンマについて

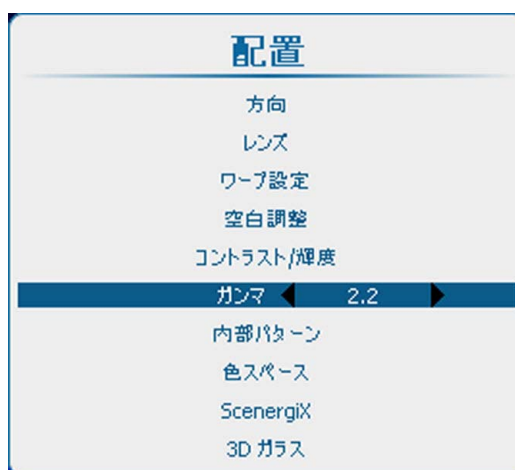
ガンマとは、明るい部分の鮮明度を損ねることなく、画像のすでに暗い部分を明るくすることで、画質を向上させる機能です(コントラストの感覚が向上しました)。

調整方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [ガンマ] を選択します。



画像 13-108
[メイン]メニュー、配置



画像 13-109
調整、ガンマ

2. ◀キーまたは▶キーを使用して、1.0 ~ 3.1 の間でガンマ値を変更します。

13.12 内部パターン

内部パターンを使用した処理について

プロジェクターには、測定および調整を目的として異なる内部パターンが盛り込まれています。

パターンの選択方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [内部パターン] を選択します。



画像 13-110
メインメニュー、配置



画像 13-111
調整、内部パターン

2. ENTER を押して、パターン リストを選択します。



画像 13-112
OSD テスト パターン

3. ▲キーまたは▼キーを使用してパターンを選択し、**ENTER**を押してそのパターンを表示します。

以下のパターンを利用できます。

- チェッカー ボード
- カラー バー
- 収束
- 収束 2
- ANSI ルーメン
- 白強調
- 黒強調
- 緑強調
- 全画面黒
- 全画面白
- 網目
- アウトライン
- Scenergix

13.13 色スペース



色スペース

色スペースまたは色標準は、色の数式表示です。たとえば、RGB 色スペースは、デカルト座標系に基づいています。

調整できること

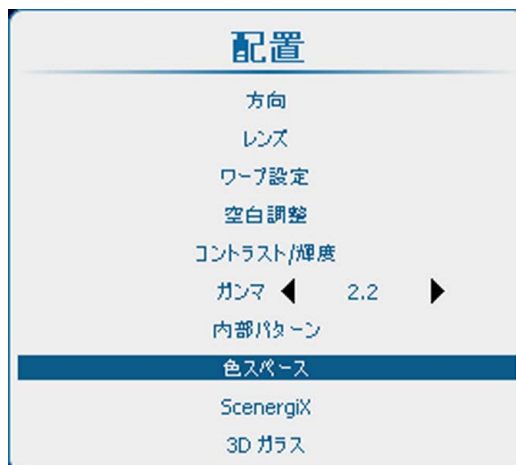
プロジェクターで再現できる色の集合である色スペース (全域) は、事前に定義され保存された 4 つの値に調整できます (1 つはプロジェクター独自のものであり、2 つは国際基準、1 つはカスタムプリセットです)。一時的なカスタム調整も可能です。表示可能な最大の色スペースは、プロジェクターの色スペースです。色スペースは工場にて測定され、プロジェクター内部に保存されます。

色標準の選択方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[配置] → [色スペース]** を選択します。



画像 13-113
[メイン] メニュー、配置



画像 13-114
調整、色スペース



画像 13-115
色スペース

- [ステータス] を選択し、**ENTER** を押して、[オン] または [オフ] を切り替えます。
[On]: 選択した色スペースがプロジェクターで使用されます。
[Off]: [プロジェクター] の色スペースが常にプロジェクターで使用されます。
- [オン] を選択すると、色温度設定により、色スペース質問ウィンドウが開きます。色温度設定はプロジェクターの白に設定する必要があります。
[はい] をタップして、続行します。



画像 13-116

- [オン] を選択しており、色温度が正しい場合には、▲キーまたは▼キーを使用して希望の色スペースを選択し、**ENTER** を押して選択します。

プロジェクター 最大色スペース

EBU ヨーロッパ放送連合。この組織が、ヨーロッパの標準を定義します。

SMPTE アメリカ標準。

カスタム 正しい色スペースのコーナーを形成する赤、緑、青について X、Y 座標を定義できます。座標を変更することで、色の再現が変化します。

カスタム 2

色ターゲットの編集

[カスタム] または [カスタム 2] が選択されている場合に、色ターゲットを使用します。

- [色ターゲットの編集] を選択して、**ENTER** を押します。



画像 13-117
カスタム、色ターゲット



画像 13-118
色ターゲット

2. ▲キーまたは▼キーを使用して、色座標を選択します。
 ◀キーまたは▶キーを使用して、選択した座標の値を変更します。
 同じ方法でその他すべての座標を調整します。



[リセット]を選択すると、前に保存した値に戻ります。

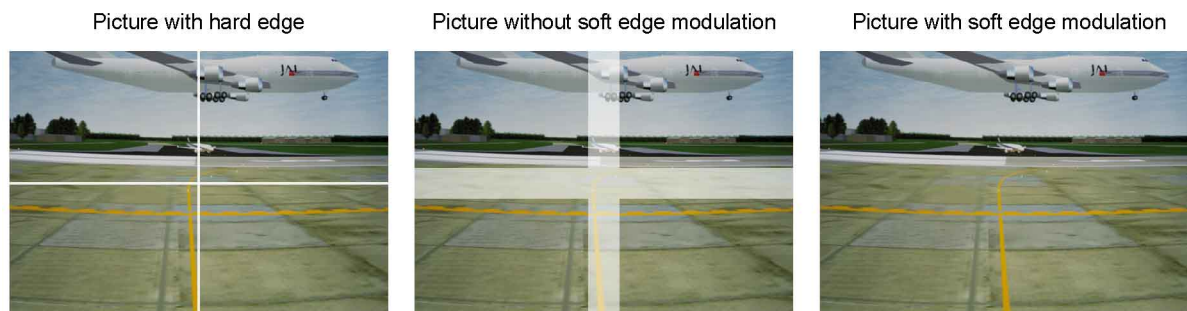
13.14 Scenergix

13.14.1 はじめに

ScenergiX を利用する理由

マルチチャンネルセットアップを使用する場合は、HDQ 2K40 とそのソフトエッジ機能により、1つの表示に見えるように画像をブレンドすることができます。これで、ワイドスクリーンアプリケーションで現実的な環境を実現できます。

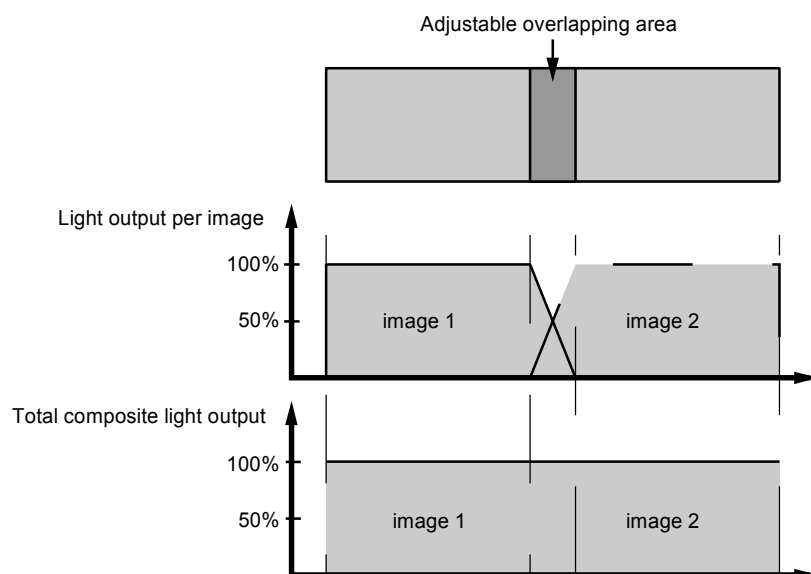
ScenergiX は、プロジェクターの半分の解像度に制限されます。



画像 13-119
ソフトエッジとは？

ScenergiX の基本的な原理とは？

エッジブレンディングの原理は、重なっているゾーンにおける光の出力のリニア変調により実現されます。これで、そのゾーンの光の出力が画像全耐の光の出力と同じになります。



画像 13-120
ScenergiX の基本原理

13.14.2 準備

ScenergiX の準備

適切に ScenergiX を調整するには、すべてのプロジェクターで以下の調整を完璧に実行する必要があります。

- 収束
- 幾何学
- カラーマッチング (色温度、色標準、入力バランス、ガンマ)

13.14.3 Scenergix の起動

有効にする方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [Scenergix] を選択します。



画像 13-121
[メイン] メニュー、配置



画像 13-122
Scenergix、ステータス

2. **ENTER** を押して選択します。
[Scenergix] メニューが開きます。



画像 13-123
Scenergix、ステータス

3. ▲キーまたは▼キーを使用して [ステータス] を選択し、**ENTER** を押して、[オン] および [オフ] を切り替えます。
[On]: Scenergix が有効です。
[Off]: Scenergix が無効です。

13.14.4 Scenergix パターン

可能な操作

Scenergix を簡単に調整できるように、内部パターンを表示できます。

選択方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[配置] → [Scenergix] → [Scenergix パターン] を選択します。



画像 13-124
メインメニュー、配置



画像 13-125
ScenergiX、ステータス

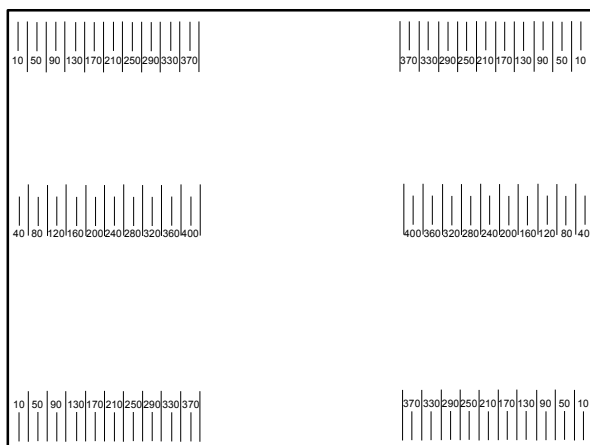


画像 13-126
ScenergiX、パターンの起動

2. **ENTER** を押して、[オン]または[オフ]に切り替えます。

[オン]:内部の scenergiX パターンが表示されます。

[オフ]:内部の scenergiX パターンが表示されません。



画像 13-127
ScenergiX パターン

13.14.5 ScenergiX 調整ライン

可能な操作

白と黒のレベルを調整しながら、ブレンド領域の境界線を表示できます。



調整ラインは、[Scenergix パターン] が [オン] のときに有効にできます。

表示方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [Scenergix] → [ライン調整] を選択します。



画像 13-128
メインメニュー、配置



画像 13-129
Scenergix、ステータス



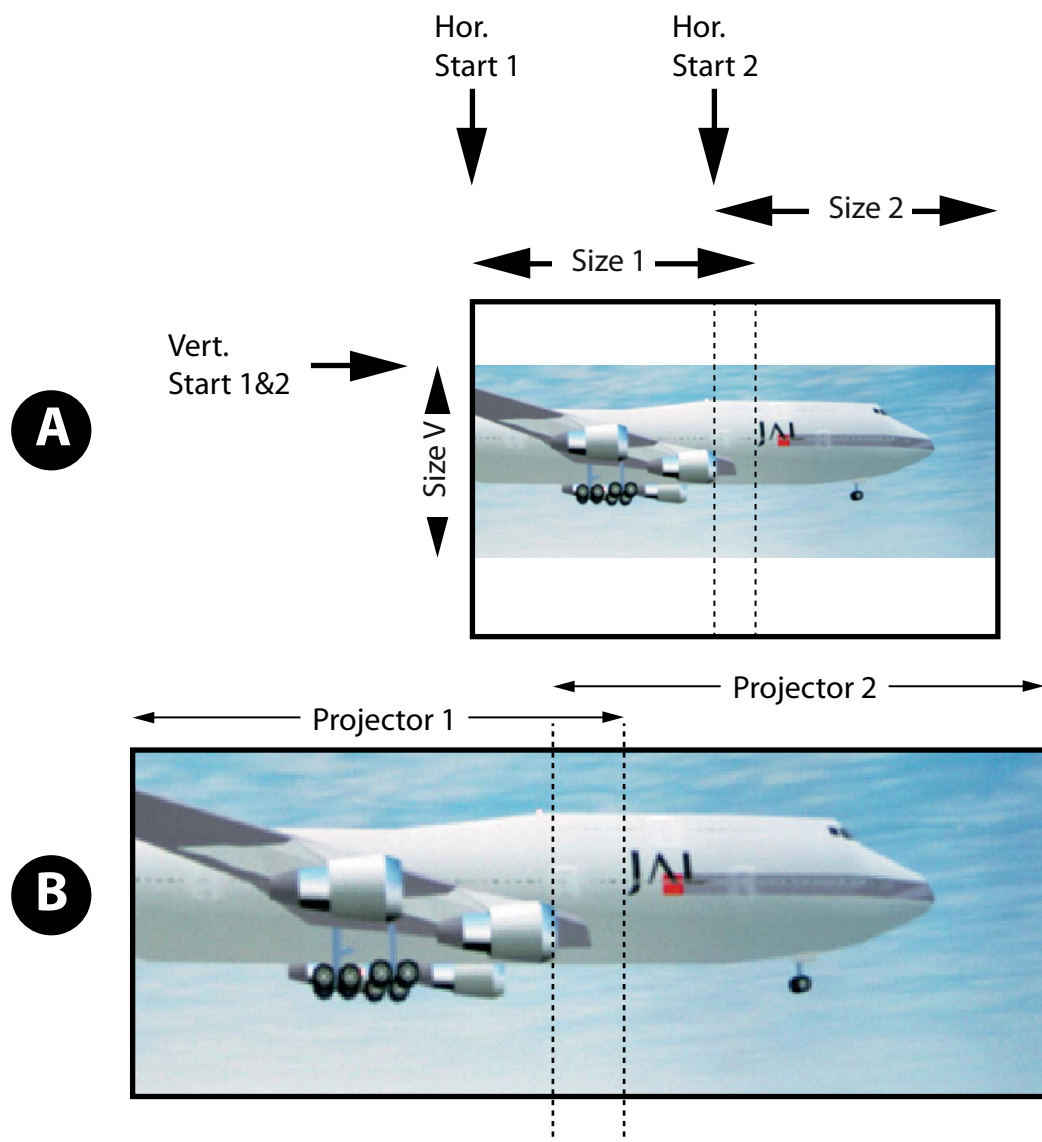
画像 13-130

2. ENTER を押して、[オン] または [オフ] を切り替えます。

13.14.6 データの二重化

データの二重化について

ソース (A) が 1 つの画像 (B) として 2 つのプロジェクターを介して表示する必要がある場合、垂直と水平開始位置およびサイズが決定される必要があり、各プロジェクターは画像の一部を表示します。オーバーラップ領域は、Scenergix ツールで調整できます。



画像 13-131
データの二重化

A ソース
B 投影される画像

両方のプロジェクターでデータ二重化を有効にして、垂直と水平の設定をプロジェクター 1 およびプロジェクター 2 で開始します。

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[配置]** → **[Scenergix]** → **[データの二重化]** を選択します。



画像 13-132
[メイン] メニュー、配置



画像 13-133
配置、Scenergix



画像 13-134
Scenergix、データの二重化



画像 13-135
データの二重化、ステータス

2. [ステータス] を選択し、**ENTER** を押して、[オン] と [オフ] を切り替えます。
[On]: データの二重化が有効にされます。
[Off]: データの二重化が無効にされます。
3. [水平開始] を選択し ◀ キーまたは ▶ キーを使用して正しい開始位置を設定します。
4. 水平サイズ、垂直開始および垂直サイズで同じことを実行します。
5. 第 2 のプロジェクターでこのアクションを繰り返します。

13.14.7 白レベル調整 (ブレンド領域)

設定方法

1. **Menu** (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [Scenergix] → [白レベル] を選択します。



画像 13-136
メインメニュー、配置



画像 13-137
調整、ScenergiX



画像 13-138
ScenergiX、ステータス



画像 13-139
ScenergiX、白レベル

2. **ENTER** を押して、[白レベル] 調整を選択します。

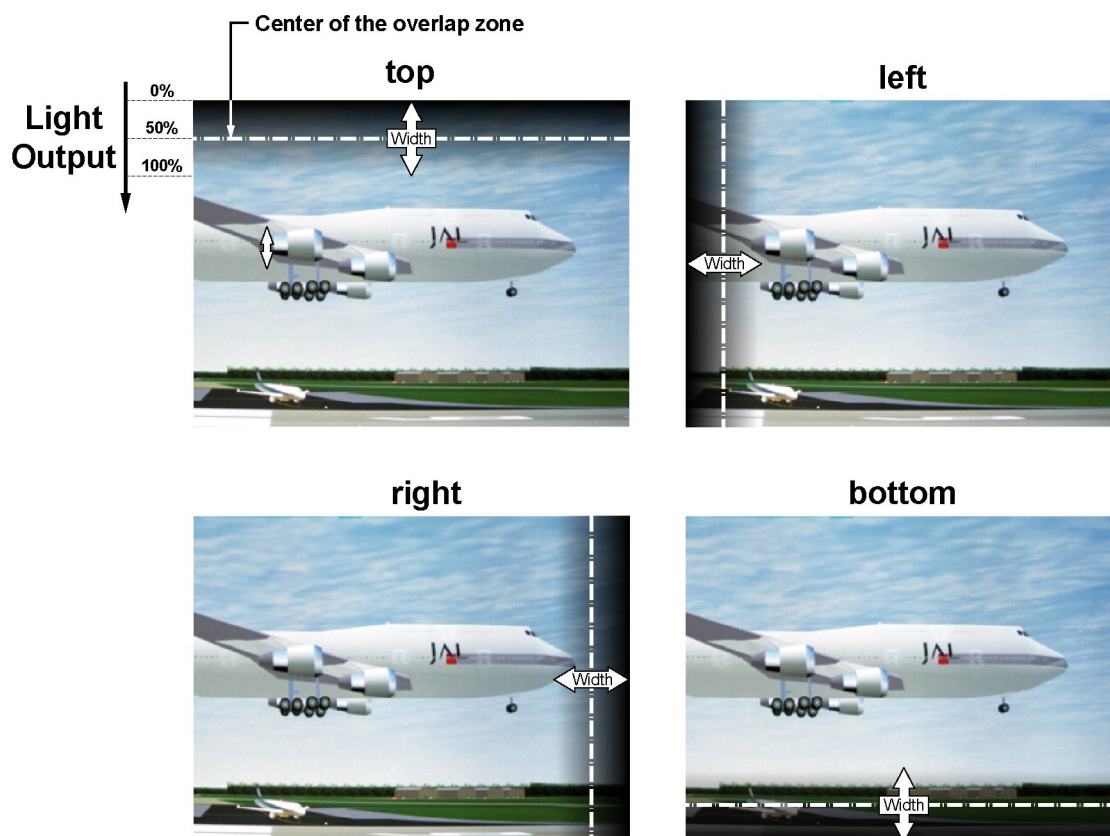
[白レベル位置] メニューが開きます。

[ライン調整] が [オン] の場合、異なる領域が画面に表示されます。



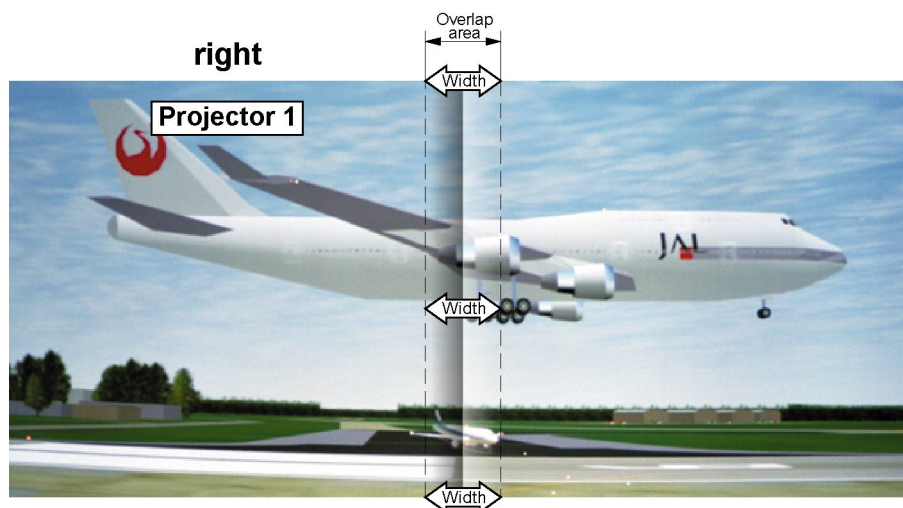
画像 13-140
白レベル位置

3. ▲ キーまたは ▼ キーを使用して 4 つのサイズのいずれかを選択し、**ENTER** を押して選択します。
◀ キーまたは ▶ キーを使用して、ブレンド領域の境界を希望の位置へ移動します (値の範囲は 0 ~ 255)。

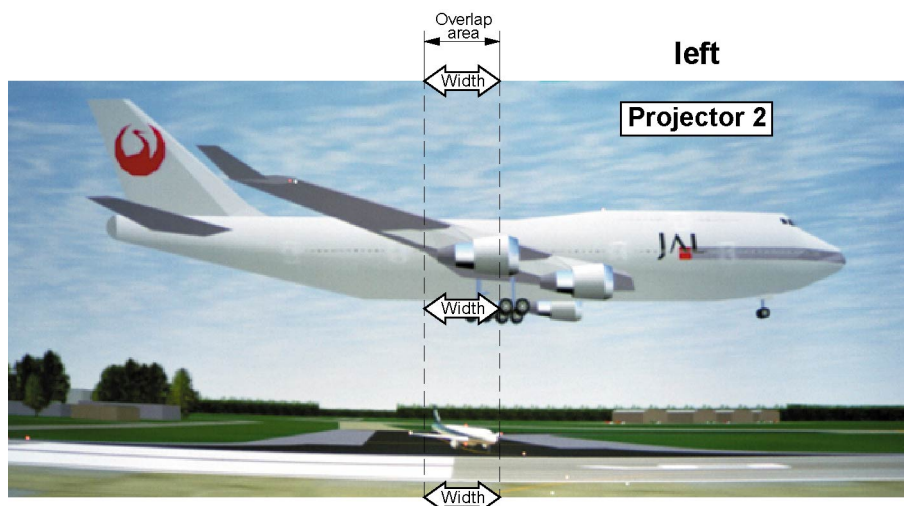


画像 13-141
幅の選択

4. 最初のプロジェクターの幅を設定し、次に 2 番目のプロジェクターの幅を設定します。



画像 13-142
プロジェクター 1 の幅の設定



画像 13-143
プロジェクター 2 の幅の設定



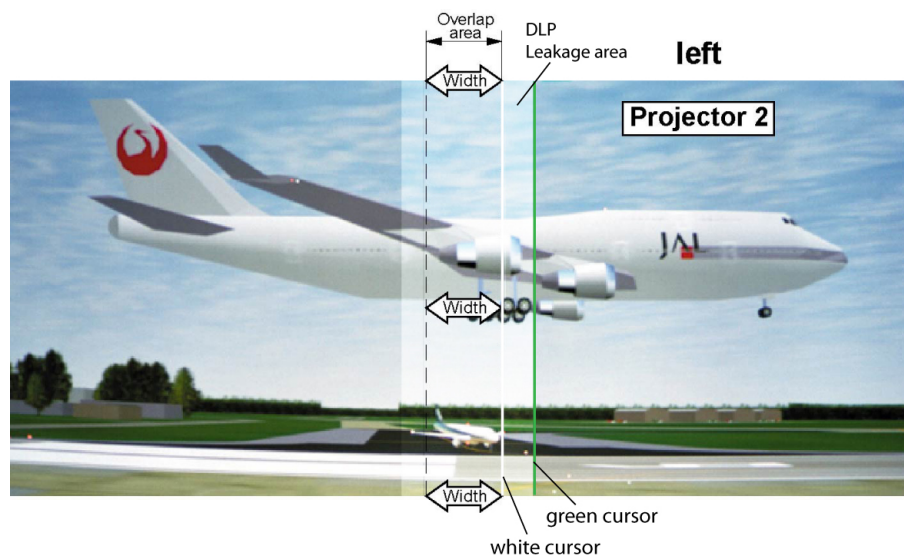
すべてのブレンド設定を削除するには、[リセット] を選択して、ENTER を押します。

13.14.8 黒レベルの調整

黒レベル調整を行う理由

暗い画像の場合、オーバーラップする領域が、画像の他の部分よりも明るくなります。DLP プロジェクターでは、通常、重複ゾーンの上に、明るい領域ができることになります。これは、DLP リークage領域とも呼ばれます。また、この領域は、黒レベル調整では除外する必要があります。このような場合、画像の残りの部分について黒レベルを上げることができます (重複領域および DLP リークage領域を除く)。

最初に、リークage領域の幅を設定する必要があります。白のカーソル線は、重複領域の境界を示します。緑のカーソル線は、現在インストールされている DLP リークage領域の境界を示します。これは、白のカーソル線の位置から開始します (幅が設定されていない場合) この緑の線は、カーソルキーを使用して、DLP リークage領域の境界に移動できます。



画像 13-144
設定された DLP リークage領域



この領域を設定した後に、TEXT キーを使用して、黒レベルを調整するときに、領域の境界線を削除します。

リーケージ領域幅の設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[配置]** → **[ScenergiX]** → **[黒レベル]** を選択します。



画像 13-145
[メイン] メニュー、配置



画像 13-146
ScenergiX、ステータス



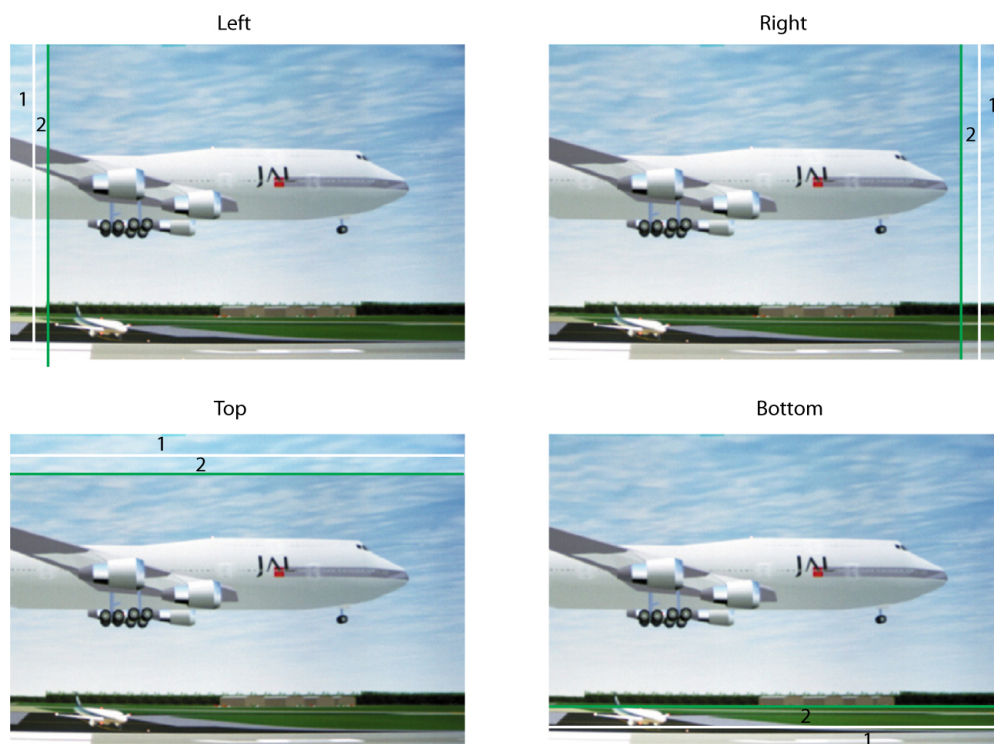
画像 13-147
ScenergiX、黒レベル

2. **ENTER** を押して、**[黒レベル]** 調整を選択します。



画像 13-148
黒レベル、領域

3. ▲ キーまたは ▼ キーを使用して、4 つのサイズ調整のいずれかを選択します。
◀ キーまたは ▶ キーを使用して、緑の境界線を任意の位置に移動します。



画像 13-149
DLP リークage領域

1 重複エリア
2 DLP リークage領域



[リセット] 項目を使用して、すべての領域値をリセットします。

調整方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [Scenergix] → [黒レベル]を選択します。



画像 13-150
[メイン] メニュー、配置

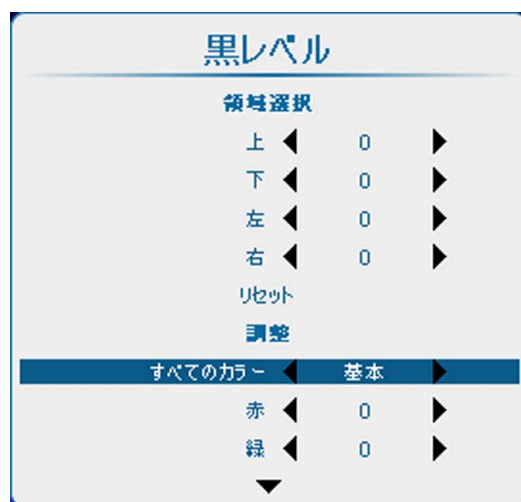


画像 13-151
Scenergix、ステータス



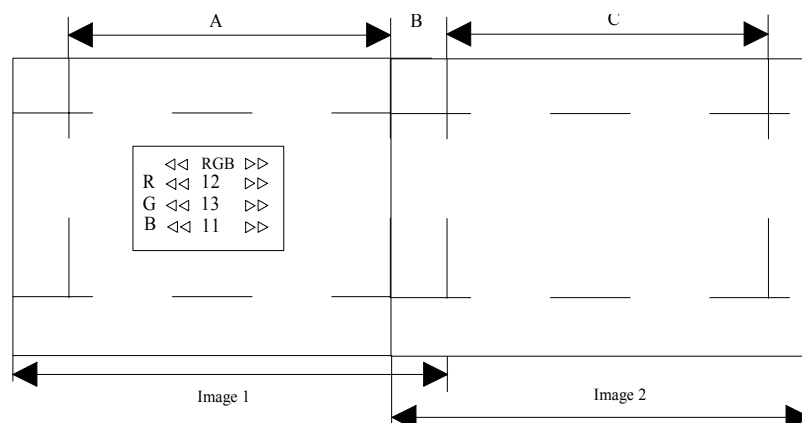
画像 13-152
ScenergiX、黒レベル

2. **ENTER** を押して ▲ キーまたは ▼ キーを選択および使用して、調整する色を選択するか、[すべての色] を選択して同時にすべての色を調整します。



画像 13-153
黒レベル、調整

3. 領域 A、B、C の黒レベルが同じになるまで、領域 A の黒レベルを調整します。黒レベル メニューの RGB (赤、緑、青) 調整メニューを使用します。



画像 13-154
黒レベルの調整



[リセット] 項目を使用して、すべての値をゼロに戻します。

13.14.9 Scenergix のリセット

可能な操作

すべての Scenergix 値をデフォルト値に戻すことができます。

リセット方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [Scenergix] → [リセット] を選択します。



画像 13-155
[メイン] メニュー、配置



画像 13-156
Scenergix、ステータス



画像 13-157
Scenergix、リセット

2. ENTER を押して、Scenergix 値を確定します。
すべての値がデフォルト値に戻されます。

13.15 3D グラス

概要

- ダークタイム調整
- 左-右出カリファレンス遅延
- 3D 同期ループ スルー

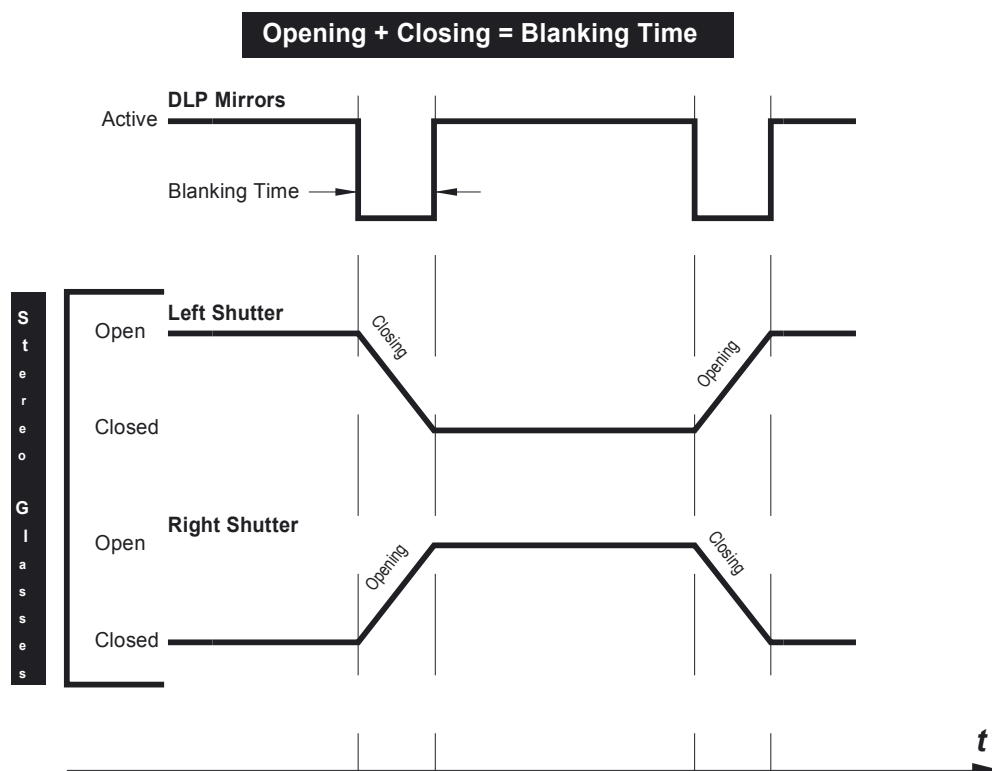
13.15.1 ダークタイム調整

可能な操作

ステレオ グラスのペアの原理：

1. 左の画像がプロジェクトされると、左のシャッターが開き、左目が左の画像を見ることができます。右目のシャッターは閉じられます。
2. 空白の期間中、右の画像がプロジェクトされる前、左のシャッターは閉じ、右のシャッターが開きます。
3. 右の画像がプロジェクトされると、右のシャッターが開き、右目が右の画像を見ることができます。

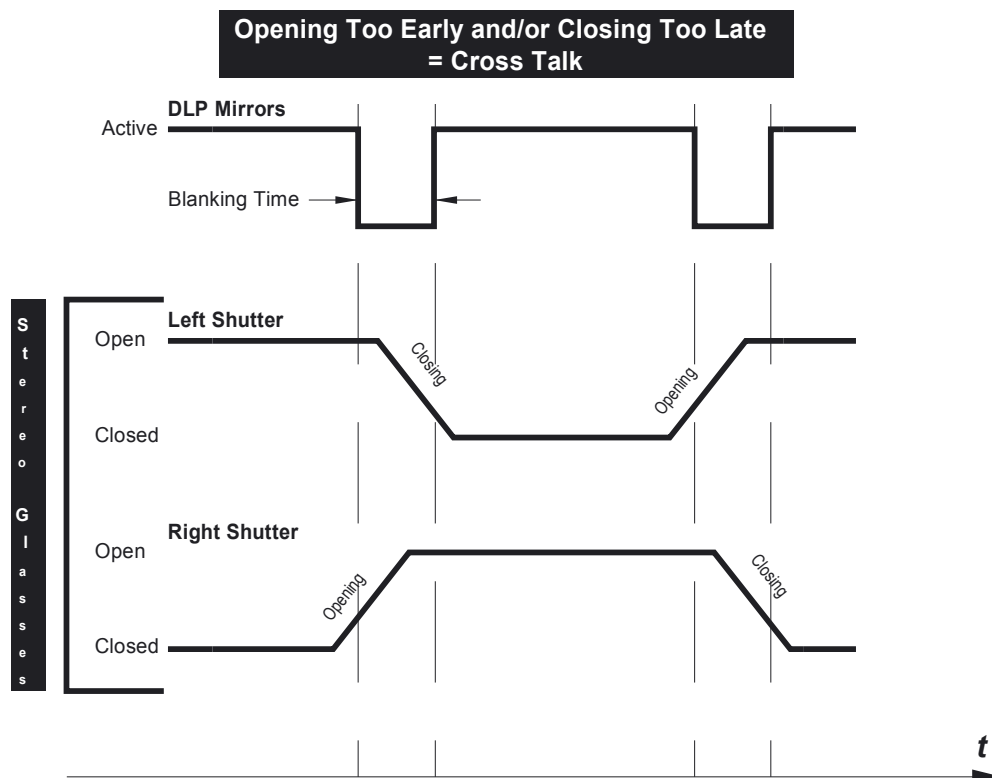
理想的な状態は、これらのシャッターが DLP ミラーの空白時間と同期している時に開く/閉じる時です。



画像 13-158

空白時間と同期するシャッターの開く/閉じる時間

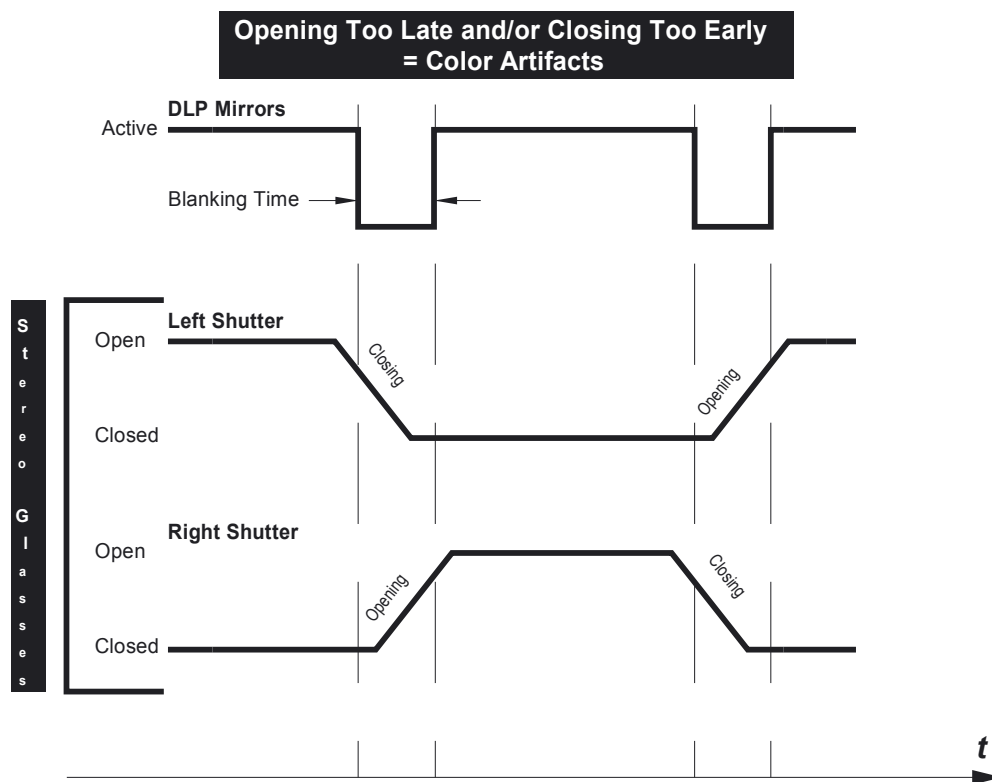
これらのシャッターを遅く閉めたり早く開きすぎると、混信の原因となります。



画像 13-159

これらのシャッターを遅く閉めたり早く開きすぎると、混信の原因となります。

これらのシャッターを早く閉めたりゆっくり開くと、色の不良の原因となります。



画像 13-160

シャッターを遅く閉めたり遅く開くと、色の不良の原因となります。

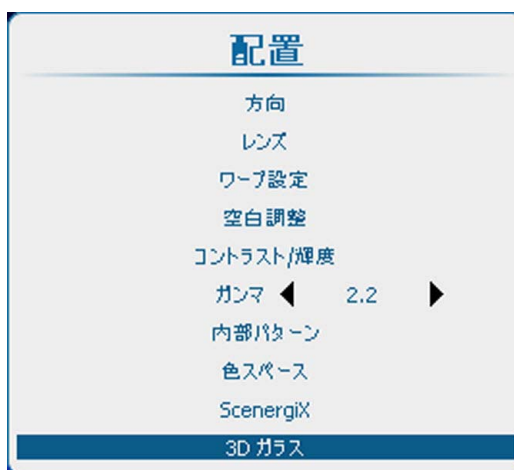
ダークタイムの調整によって、DLPの空白期間をステレオグラスのシャッターの開閉時間と簡単に同期することができます。

ダークタイムの調整方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[配置]** → **[3D グラス]** を選択します。



画像 13-161
メインウィンドウ



画像 13-162
調整、3D グラス

2. **ENTER** を押します。
3. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して、**[ダークタイム調整]** を選択します。



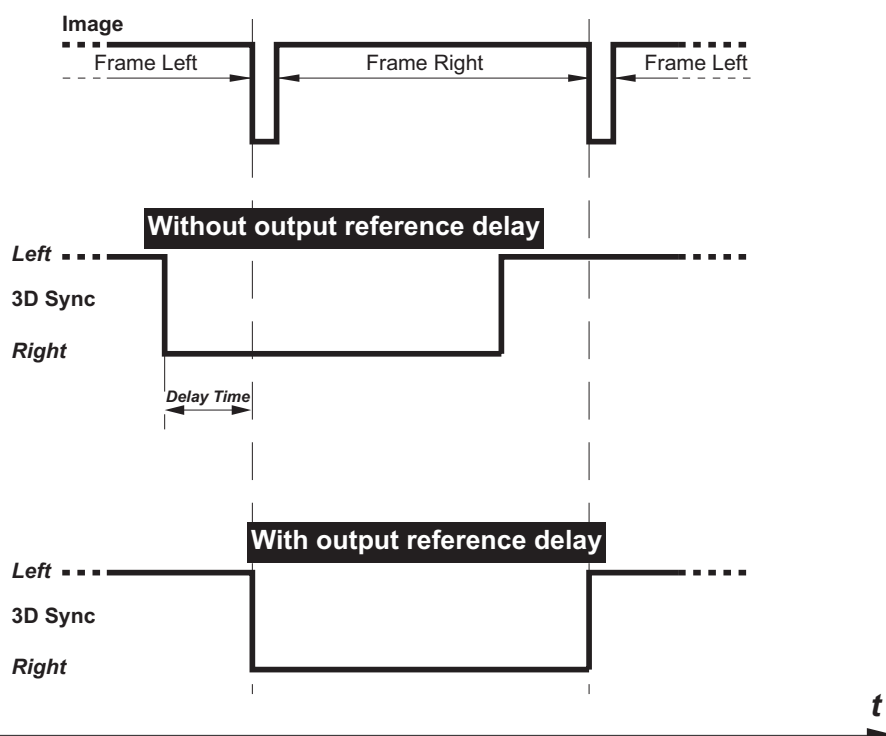
画像 13-163
ダークタイム調整

4. ◀または▶キーを使用して、正しい値になるまでダーク タイムを変更します。
実際に使用されるダーク タイムは、[実際のダーク タイム] の横に表示されます。

13.15.2 左-右出力リファレンス遅延

可能な操作

L/R 出力リファレンス遅延では、ステレオ放射信号で調整可能な時間遅延を適用することができます。



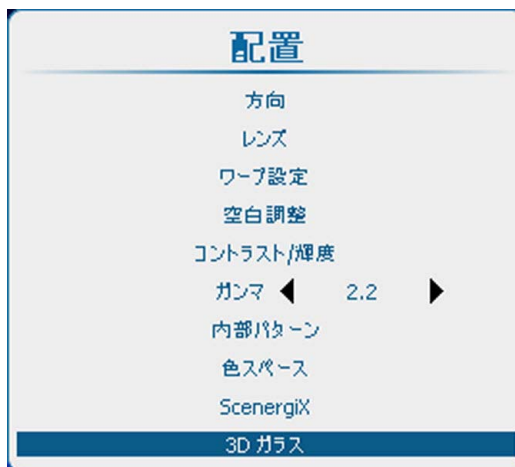
画像 13-164
3D 出力リファレンス遅延

遅延の設定方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [3D グラス] を選択します。



画像 13-165
メインウィンドウ



画像 13-166
調整、3D グラス

2. ENTER を押します。
3. ▲ または ▼ キーを使用して、[L/R 出力リファレンス遅延] を選択します。



画像 13-167
出力リファレンス遅延

4. ◀ または ▶ キーを使用して、正しい値になるまで L/R 出力リファレンス遅延値を変更します。

13.15.3 3D 同期ループスルー

可能な操作

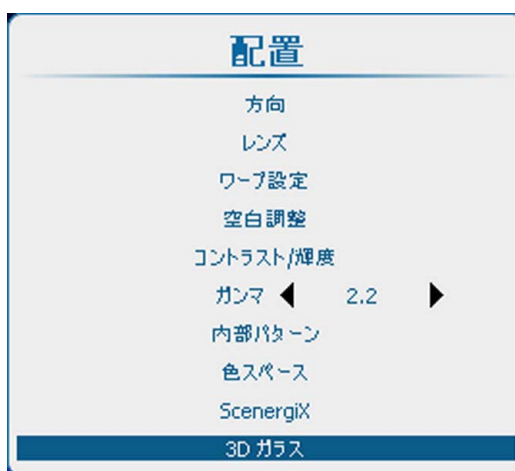
入力 3D 同期信号は、3D 同期出力コネクタに送ることができます。

有効にする方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[配置] → [3D グラス] を選択します。



画像 13-168
メインウィンドウ



画像 13-169
調整、3D グラス

2. ENTER を押します。
3. ▲ キーまたは ▼ キーを使用して、[3D 同期ループスルー] を選択します。



画像 13-170

3D 同期ループスルー

4. **ENTER** を押して、[オン] または [オフ] を切り替えます。

[On]: 3D SYNC OUT は 3D SYNC IN から直接ルートされます

[Off]: 内部 3D 同期信号は 3D SYNC OUT で使用でき、ネイティブまたは反転は、'反転 3D 非同期'設定で表示されます。

14. プロジェクターコントロール

概要

- [プロジェクター コントロール] メニューの概要
- 個々のプロジェクター アドレス
- プロジェクターの共通アドレス
- シリアル通信
- ネットワーク
- IR コントロール スイッチ
- DMX
- ボタン
- メニューの位置
- ローカル LCD
- 言語の選択
- スケジューラー
- GSM 構成、有効化
- GSM 構成、サブスクリプション
- FLEX、光出力構成
- SMS サービス

14.1 [プロジェクター コントロール] メニューの概要

メニューの概要

レベル 1	レベル 2	レベル 3
プロジェクター コントロール	プロジェクター アドレス	プロジェクター アドレス 共通アドレス
	シリアル通信	ボーレート
		インターフェイス標準
	ネットワーク	有線
		DHCP [オン] [オフ]
		IP アドレス
		サブネット マスク
		デフォルト ゲートウェイ
		ステータス
		ワイヤレス
		DHCP
		IP アドレス
		サブネット マスク
IR コントロール	IR	前面
		背面
		側面
DMX	DMX	アドレス
		ユニバース
		モード
		ART DMX [On/Off]
		出力電圧の有効化
		出力電圧レベル
		モニター
		シャットダウン

	シャットダウン時間
ボタン	ショートカット キー スタンバイ ボタン
メニューの位置	メニューの位置 バー スケール位置
ローカル LCD	バック ライト タイムアウト
言語の変更	
スケジューラー	タスクを追加 タスクを編集 タスクを削除 スケジューラーのオン/オフ
GSM 構成	PIN コード SMS サブスクリプション

14.2 個々のプロジェクター アドレス

個々のプロジェクター アドレスについて

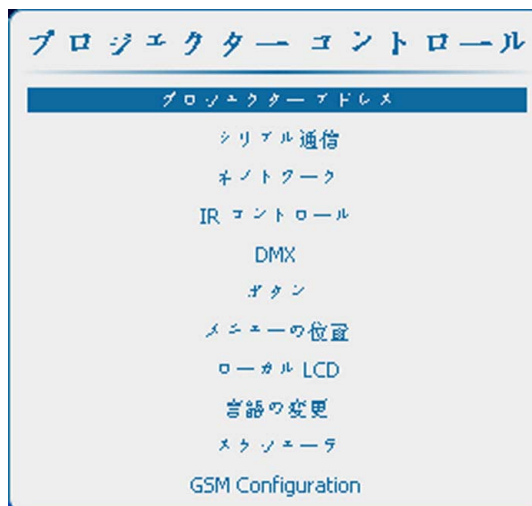
このプロジェクターをリモコンから制御できるようにするには、プロジェクターに個々のアドレスを入力する必要があります。この個々のプロジェクター アドレスは、プロジェクターをリモコンまたはシリアル接続経由で制御するために使用されます。個々のプロジェクター アドレスの横に、各プロジェクターにグループ制御のための共通のアドレスも関連付けられています。

アドレスの設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [プロジェクター アドレス] → [プロジェクター アドレス] を選択します。



画像 14-1
メイン メニュー、プロジェクター コントロール



画像 14-2
プロジェクター コントロール、プロジェクター アドレス



画像 14-3
プロジェクター アドレス

2. **ENTER** を押して、アドレスの入力を有効にします。



画像 14-4
プロジェクター アドレス、入力

3. ▲キーまたは▼キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、◀キーまたは▶キーを使用します。

注記: リモコンまたはローカル キーパッドの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。

14.3 プロジェクターの共通アドレス

共通アドレスについて

共通アドレスは、「0」または「1」となります。

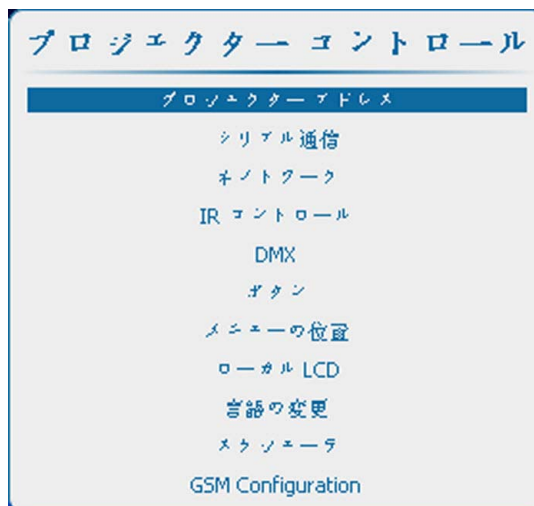
共通アドレスを使用してプログラミングされているリモコンから受信するコマンドが実行されます。

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [プロジェクター アドレス] → [共通アドレス] を選択します。



画像 14-5
メイン メニュー、プロジェクター コントロール



画像 14-6
プロジェクター コントロール、プロジェクター アドレス



画像 14-7
プロジェクター アドレス、共通アドレス

2. **ENTER** を押して、アドレスの入力を有効にします。



画像 14-8
プロジェクターの共通アドレス

14.4 シリアル通信

概要

- ・ ボーレート設定
- ・ インターフェイス標準

14.4.1 ボーレート設定

可能な操作

コンピュータとのシリアル通信を確立するためのボーレートを設定できます。

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[プロジェクターコントロール]** → **[シリアル通信]** → **[ボーレート]** を選択します。



画像 14-9
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-10
プロジェクターコントロール、シリアル通信



画像 14-11
シリアル通信、ボーレート

2. 利用可能なボーレートの値を切り替えるには、**ENTER** を押します。
以下のボーレートを選択できます。
 - 9600
 - 19200
 - 38400
 - 57600
 - 115200

14.4.2 インターフェイス標準

可能な操作

プロジェクターとコンピュータとの間の通信プロトコルは、RS232 または RS422 に設定できます。

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[プロジェクターコントロール]** → **[シリアル通信]** を選択します。



画像 14-12
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-13
プロジェクターコントロール、シリアル通信

2. ▲キーまたは▼キーを使用して、[インターフェイス標準]を選択します。
ENTERを押して、[RS232]または[RS422]を切り替えます。



画像 14-14
インターフェイス標準

14.5 ネットワーク

ネットワーク接続について

ネットワーク接続は、有線接続またはオプションのワイヤレスユニット経由で行うことができます。

概要

- ネットワーク接続について
- 有線 DHCP の設定
- 有線 IP アドレスの設定
- 有線サブネット マスク設定
- 有線ゲートウェイ設定
- ワイヤレス ネットワークの有効化
- ワイヤレス アクセス ポイントの選択と設定
- ワイヤレス DHCP の設定
- ワイヤレス固定 IP アドレスの設定
- ワイヤレス サブネット マスク設定
- ワイヤレス デフォルト ゲートウェイ設定

14.5.1 ネットワーク接続について



DHCP

動的ホスト構成プロトコル (Dynamic host configuration protocol)。DHCP とは、ネットワーク管理者が組織のネットワークの IP アドレスの管理と割り当てを集中的に行える通信プロトコルです。インターネットプロトコルを使用する場合、インターネットに接続可能な各コンピュータに一意の IP アドレスが必要となります。組織でインターネットに接続可能なコンピュータを設定する際には、各コンピュータに IP アドレスを設定する必要があります。DHCP を使用しない場合、IP アドレスを各コンピュータに手作業で入力しなければならず、またコンピュータをネットワークの異なる部分の別の場所に移す際には再度 IP アドレスを入力しなければなりません。DHCP を使用すると、ネットワーク管理者は集中的に IP アドレスの監視と割り当てを行えます。また、コンピュータがネットワークの別の場所に接続されると、新しい IP アドレスが自動的に送信されます。



MAC アドレス

Media Access Control アドレスの意味。ネットワーク (LAN または WAN) に接続するために IP アドレスと共に使用される一意のハードウェア番号。

Ethernet アドレスに必要な設定

以下の 2 通りの方法で、アドレスを割り当てることができます。

- DHCP 設定を使用して、自動アドレスを割り当てる。
- IP アドレス、ネットマスク (サブネット マスク)、ゲートウェイ アドレス (デフォルト) を手動で割り当てる。
 - [IP アドレス] フィールドに IP アドレス値を指定します。固定 IP アドレスを割り当てる場合、0.0.0.0 は指定できません。住所の番地によって地区内で家が特定される場合と同様に、この IP アドレスによってネットワーク内でプロジェクターの場所が特定されます。番地によって 1 軒の家が特定されるように、IP アドレスもグローバルで一意である必要があり、形式も統一されています。
 - [サブネット] をローカルのサブネットに合わせて設定します。
 - [デフォルトゲートウェイ] を、プロジェクターと同じネットワーク上のローカル ルーター (ローカル サブネット上に存在する必要があります) の IP アドレスに設定します。ローカル ネットワークの外部の宛先にトラフィックを転送する場合に、このゲートウェイが使用されます。0.0.0.0 以外の IP アドレスを指定する必要があります。プロジェクターのローカル サブネット上にルーターが存在しない場合は、このフィールドをサブネット上の任意の IP アドレスに設定します。

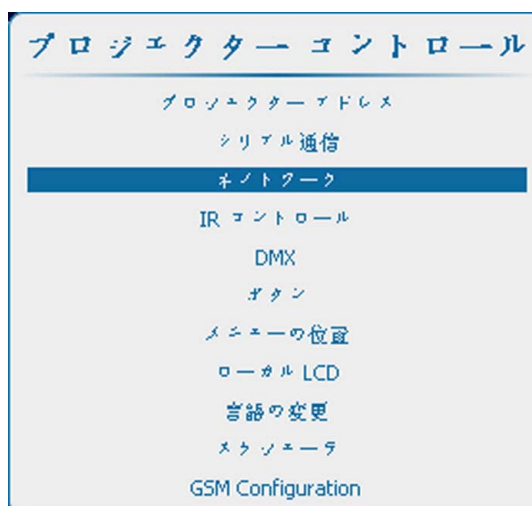
14.5.2 有線 DHCP の設定

設定方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [ネットワーク] を選択します。



画像 14-15
メイン メニュー、プロジェクター コントロール



画像 14-16
プロジェクター コントロール、ネットワーク



画像 14-17
有線 DHCP

- ▲キーまたは▼キーを使用して[有線]の下の[DHCP]を選択し、**ENTER**を押して[オン]または[オフ]を切り替えます。
[オン]:DHCP が有効です。IP アドレスが自動的に割り当てられます。
[オフ]:DHCP が無効です。固定アドレスを使用する必要があります。

14.5.3 有線 IP アドレスの設定

設定方法

- Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[プロジェクターコントロール]→[ネットワーク]を選択します。



画像 14-18
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-19
プロジェクターコントロール、ネットワーク



画像 14-20

2. ▲キーまたは▼キーを使用して [有線] の下の [IP アドレス] を選択し、ENTER を押して入力ボックスを有効にします。



画像 14-21

3. ▲キーまたは▼キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、◀キーまたは▶キーを使用します。
注記: リモコンまたはローカル キーボードの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。

14.5.4 有線サブネット マスク設定



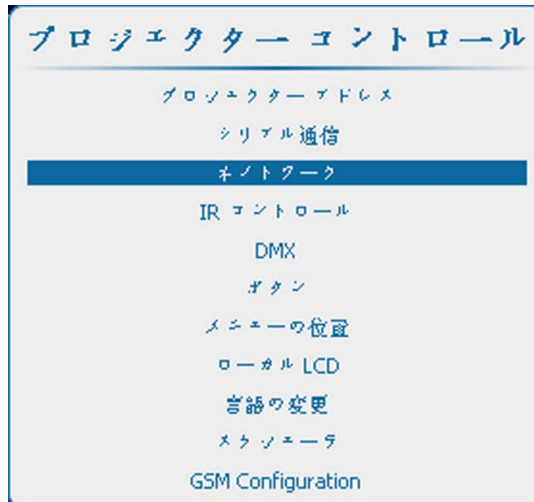
有線および Wifi 用のサブネットは別にする必要があります。

設定方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [ネットワーク] を選択します。



画像 14-22
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-23
プロジェクター コントロール、ネットワーク



画像 14-24
サブネット マスク

2. ▲キーまたは▼キーを使用して [有線] の下の [サブネット マスク] を選択し、**ENTER** を押して入力ボックスを有効にします。



画像 14-25

3. ▲キーまたは▼キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、◀キーまたは▶キーを使用します。
注記: リモコンまたはローカル キーパッドの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。

14.5.5 有線ゲートウェイ設定

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[プロジェクター コントロール]** → **[ネットワーク]** を選択します。



画像 14-26
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-27
プロジェクター コントロール、ネットワーク



画像 14-28
ネットワーク、デフォルトゲートウェイ

2. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して **[有線]** の下の **[デフォルトゲートウェイ]** を選択し、**ENTER** を押して入力ボックスを有効にします。



画像 14-29
デフォルト ゲートウェイ、入力

3. ▲キーまたは▼キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、◀キーまたは▶キーを使用します。

注記: リモコンまたはローカル キーボードの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。

14.5.6 ワイヤレス ネットワークの有効化



ワイヤレス ネットワーク モジュールがインストールされている場合にのみ使用できます。

可能な操作

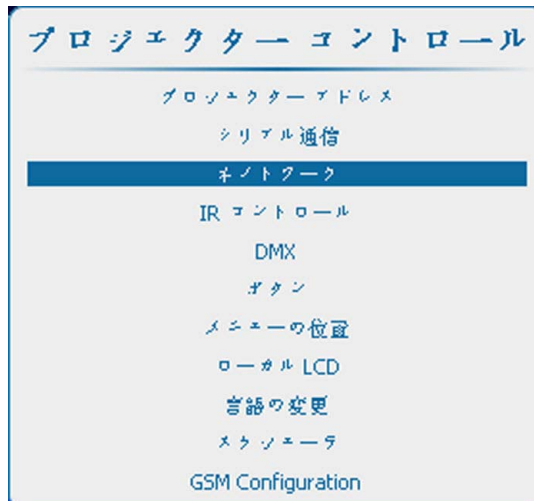
ワイヤレス ネットワークを使用できるようにするには、ステータスを [オン] に設定する必要があります。

有効にする方法

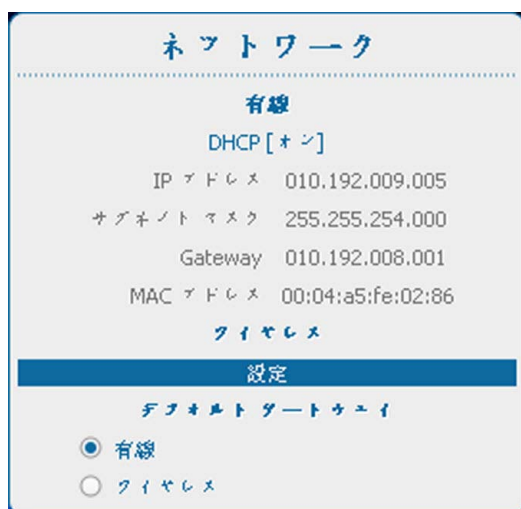
1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [ネットワーク] → [ワイヤレス 設定] を選択します。



画像 14-30
メイン メニュー、プロジェクター コントロール



画像 14-31
プロジェクター コントロール、ネットワーク



画像 14-32
ネットワーク、ワイヤレス

2. **ENTER** を押して選択します。



画像 14-33
ワイヤレス、ステータス

3. **ENTER** を押して、ステータスを [オフ] または [オン] に切り替えます。

14.5.7 ワイヤレス アクセス ポイントの選択と設定



これらのメニュー アイテムは、ワイヤレス ネットワーク ステータスが [オン] の場合にのみ使用できます。

アクセス ポイントのスキャン

1. *[Scan access points (アクセス ポイントのスキャン)]* を選択して、**ENTER (入力)** を押し、スキャンを開始します。



画像 14-34
アクセスポイントのスキャン



画像 14-35
アクセスポイントのスキャン、結果

2. ▲キーまたは▼キーを使用して必要なアクセスポイントを選択し、**ENTER**を押して有効にします。

ネットワークのセキュリティタイプは、*[Open]*または*[WPA/WPA2]*の前のラジオボタンで示されます。ネットワーク名も*[SSID]*の隣に表示されます。

注意:WEP はサポートされていません。

保護されたワイヤレス アクセスポイントへのアクセス

1. ▲キーまたは▼キーを使用して、*[Passphrase (パスフレーズ)]*を選択します。

保護されたネットワークでは、ワイヤレス ネットワークにアクセスする前にパスフレーズを入力する必要があります。



画像 14-36
パスフレーズ、選択



画像 14-37
パスフレーズ、入力



画像 14-38
ネットワーク接続を開く

2. **ENTER** を押すと、入力フィールドが有効になります。
3. パスフレーズを入力します。入力では、大文字と小文字が区別されます。
ENTER を押して、パスフレーズの入力を終了します。
4. ▲キーまたは▼キーを使用して [適用] を選択し、**ENTER** を押して有効にします。
IP アドレスを DHCP 経由で入手できます。または、固定 IP アドレスを設定できます。

14.5.8 ワイヤレス DHCP の設定



ワイヤレス ネットワーク モジュールがインストールされている場合にのみ使用できます。

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクターコントロール]→[ネットワーク]→[ワイヤレス設定] を選択します。



画像 14-39
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-40
プロジェクターコントロール、ネットワーク



画像 14-41
ネットワーク、ワイヤレス



画像 14-42
ワイヤレス、DHCP

2. **ENTER** を押して、[ワイヤレス] メニューを開きます。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して [DHCP] を選択し、**ENTER** を押して [オン] および [オフ] を切り替えます。
 [On]: ワイヤレス DHCP が有効です。IP アドレスが自動的に割り当てられます。
 [Off]: ワイヤレス DHCP が無効です。固定アドレスを使用する必要があります。

14.5.9 ワイヤレス固定 IP アドレスの設定



ワイヤレス ネットワーク モジュールがインストールされている場合にのみ使用できます。

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクターコントロール] → [ネットワーク] → [ワイヤレス設定] を選択します。



画像 14-43
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-44
プロジェクターコントロール、ネットワーク



画像 14-45
ネットワーク、ワイヤレス



画像 14-46
ネットワーク、ワイヤレス

2. ▲キーまたは▼キーを使用して [IP アドレス] を選択し、**ENTER** を押して入力ボックスを有効にします。



画像 14-47
ワイヤレス IP アドレスの入力

3. **ENTER** を押して、[ワイヤレス] メニューを開きます。
4. ▲キーまたは▼キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、◀キーまたは▶キーを使用します。
注記: リモコンまたはローカル キーボードの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。

14.5.10 ワイヤレス サブネット マスク設定



ワイヤレス ネットワーク モジュールがインストールされている場合にのみ使用できます。



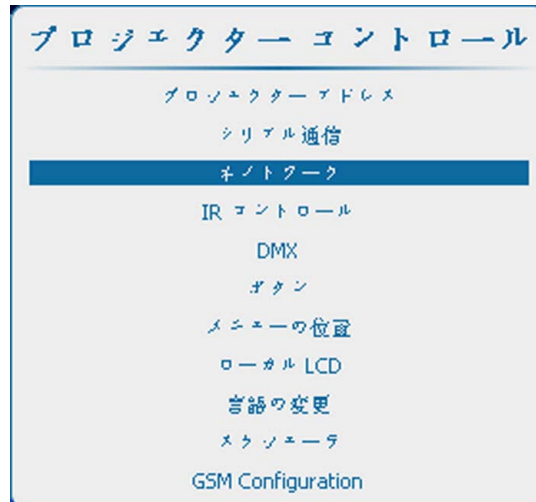
[有線]および [Wifi] 用のサブネットは別にする必要があります。

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [ネットワーク] → [ワイヤレス設定] を選択します。



画像 14-48
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-49
プロジェクターコントロール、ネットワーク



画像 14-50
ネットワーク、ワイヤレス



画像 14-51
ネットワーク、ワイヤレス サブネットマスク

2. **ENTER** を押して、[ワイヤレス] メニューを開きます。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して [サブネット マスク] を選択し、**ENTER** を押して入力ボックスを有効にします。



画像 14-52

ワイヤレス サブネットマスク、入力

4. ▲キーまたは▼キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、◀キーまたは▶キーを使用します。

注記: リモコンまたはローカル キーボードの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。

14.5.11 ワイヤレス デフォルト ゲートウェイ設定



ワイヤレス ネットワーク モジュールがインストールされている場合にのみ使用できます。

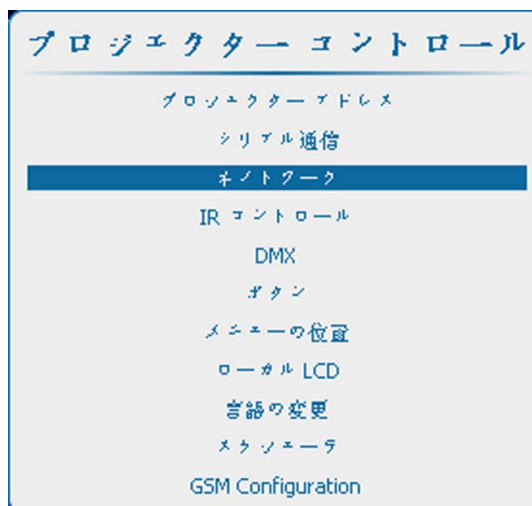
設定方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [ネットワーク] → [ワイヤレス 設定] を選択します。



画像 14-53

メイン メニュー、プロジェクター コントロール



画像 14-54

プロジェクター コントロール、ネットワーク

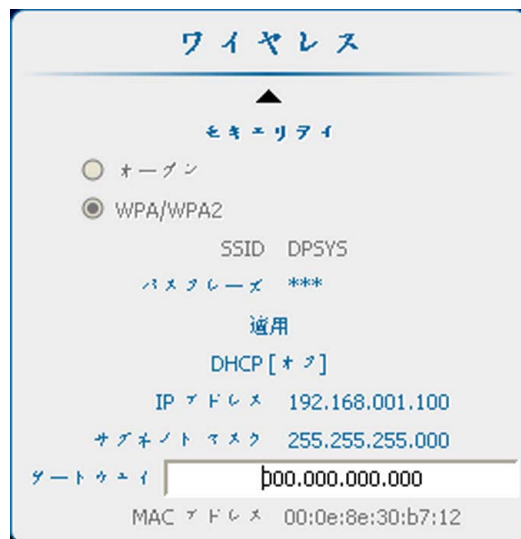


画像 14-55
ネットワーク、ワイヤレス



画像 14-56
ワイヤレス デフォルトゲートウェイ

2. **ENTER** を押して、[ワイヤレス] メニューを開きます。
3. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して [サブネット マスク] を選択し、**ENTER** を押して入力ボックスを有効にします。



画像 14-57
ワイヤレス デフォルトゲートウェイ、入力

4. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、**◀** キーまたは **▶** キーを使用します。
注記: リモコンまたはローカル キーボードの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。

14.6 IR コントロール スイッチ

可能な操作

プロジェクター内部の各 IR レシーバを有効または無効にできます。IR レシーバを無効にすると、この IR レシーバに送信された IR シグナルは処理されません。

有効化または無効化の方法

1. **Menu** (メニュー) を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [IR コントロール] を選択します。



画像 14-58
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-59
プロジェクターコントロール、IRコントロール



画像 14-60
IRコントロール

2. ▲キーまたは▼キーを使用して IR コントロールを選択し、**ENTER** を押してチェックボックスをオンにします。
チェックボックスをオンにする: IR レシーバが有効になり、リモコンから送信されたコマンドを受け取って処理できます。
チェックボックスをオフにする: IR レシーバが無効になり、コマンドを受信しません。

14.7 DMX

概要

- DMX アドレス
- DMX ユニバース
- DMX モード
- Art-Net DMX
- 前面 XLR 出力電圧コントロール
- モニター
- DMX シャットダウン
- DMX シャットダウンまでの時間

DMX 経由でプロジェクターをコントロールする方法について

XLR コネクタに付属する標準 DMX ケーブルを使用して、DMX シグナルを通信インタフェースにある DMX 入力ポートに接続できます。DMX 出力は、DMX デバイス チェーンを作成するために使用できます。1 つのユニバースで、最大で 512 チャンネルをコントロールできます。

DMX コンソールと、Art-Net と互換性のあるその他の自動照明製品を使用している場合、Ethernet ネットワークが、DMX コントロールのリンクとして動作します。すべての DMX コントロールは、Ethernet ケーブル経由で送信できます。複数のユニバースを使用できます。

14.7.1 DMX アドレス

必要な操作

プロジェクターで DMX コマンドを実行するには、DMX アドレスと呼ばれる一意のアドレスをプロジェクターに指定する必要があります。このアドレスは、1 ~ 512 の範囲になります。

DMX アドレスの設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクターコントロール] → [DMX] → [アドレス] を選択します。



画像 14-61
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-62
プロジェクターコントロール、DMX



画像 14-63
DMX、アドレス

2. **ENTER** を押して選択します。



画像 14-64
DMX アドレス

3. ▲ キーまたは ▼ キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、◀ キーまたは ▶ キーを使用します。
注記: リモコンまたはローカル キーパッドの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。

14.7.2 DMX ユニバース

可能な操作

DMX モードによっては、DMX ユニバースに、異なる数のプロジェクターを追加できます。たとえば、DMX モードが基本である場合には、DMX ユニバースには最大で 256 個のプロジェクターを追加できます。

ユニバースは、Art-Net アプリケーションでのみ有効です。複数のユニバースを解決できるのは Art-Net アプリケーションのみからです。

DMX ユニバースの設定方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[プロジェクターコントロール] → [DMX] → [ユニバース] を選択します。



画像 14-65
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-66
プロジェクターコントロール、DMX



画像 14-67
DMX、ユニバース

2. ENTER を押して選択します。



画像 14-68
DMX ユニバース

3. ▲キーまたは▼キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、◀キーまたは▶キーを使用します。
注記: リモコンまたはローカル キーボードの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。

14.7.3 DMX モード

可能な操作

3 つの DMX モードが利用可能です。

- 基本。現在 2 チャンネルが実装されています。
- 拡張。現在 10 チャンネルが実装されています。
- フル。9 チャンネルが実装され、10 個目のチャンネルは空きチャンネルになっています。

DMX アプリケーションによっては、適切なモードを選択する必要があります。

モードの設定方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [DMX] → [ユニバース] を選択します。



画像 14-69
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-70
プロジェクター コントロール、DMX



画像 14-71
DMX モード

2. ENTER を押して、[基本]、[拡張] または [フル] を切り替えます。

14.7.4 Art-Net DMX

可能な操作

DMX を、Ethernet 経由でプロジェクターに送信できます。この機能を、有効または無効にできます。

Art-Net DMX [On]: Ethernet 経由の DMX が有効です。

14. プロジェクターコントロール

Art-Net DMX [Off]:Ethernet 経由の DMX が無効です。

切替方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [DMX] → [Art-Net DMX] を選択します。



画像 14-72
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-73
プロジェクター コントロール、DMX



画像 14-74
DMX Art-Net の起動

2. **ENTER** を押して、[オン] または [オフ] を切り替えます。

14.7.5 前面 XLR 出力電圧コントロール

可能な操作

前面 XLR コネクタの出力電圧を有効または無効にできます。

出力電圧レベルは、0V、9V、12V、または 24V に設定できます。

DMX Art-Net も前面 XLR コネクタの出力電圧を有効にできます。事故のたびに電圧が DMX Art-Net 経由でアクティブになることを防止するには、レベルを 0 V に設定します。

有効化または無効化する方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [DMX] → [Output voltage enable (出力電圧の有効化)] を選択します。



画像 14-75
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-76
プロジェクターコントロール、DMX



画像 14-77
前面 XLR 出力電圧の有効化

2. **ENTER** を押して、[オン] または [オフ] を切り替えます。

[On]: 前面 XLR 出力電圧が有効になりました。

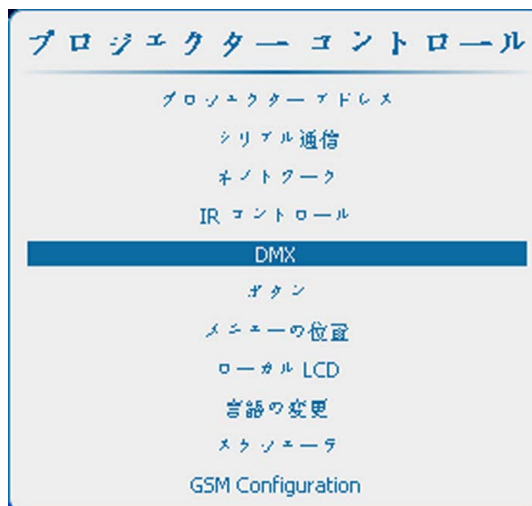
[Off]: 前面 XLR 出力電圧が無効になりました。

出力電圧レベル設定

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [DMX] → [Output voltage level (出力電圧レベル)] を選択します。



画像 14-78
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-79
プロジェクターコントロール、DMX



画像 14-80
前面 XLR 出力電圧レベル

2. **ENTER** を押して、[0 Volt]、[9 Volt]、[12 Volt]、および [24 Volt] に切り替えます。

14.7.6 モニター

可能な操作

DMX デバイスが接続されている場合、チャンネルごとの設定を画面メニューに表示できます。

モニターの起動方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクターコントロール] → [DMX] → [モニター] を選択します。



画像 14-81
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-82
プロジェクターコントロール、DMX



画像 14-83
DMX モニター

2. **ENTER** を押して、概要リストを開きます。

チャンネル	機能	値
1	輝度	255
2	輝度	128
3	コントラスト	128
4	入力選択	88
5	機能選択	0
6	モーターGO >>	0
7	モーターGO <<	0
8	フリー	0
9	テンブ電源	0
10	フリー	0

画像 14-84
DMX 概要リスト

14.7.7 DMX シャットダウン

可能な操作

プロジェクターは、DMX 信号が使用できない場合、一定の時間が経過した後に強制的にシャットダウンできます。

有効または無効にする方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[プロジェクターコントロール]** → **[DMX]** → **[シャットダウン]** を選択します。



画像 14-85
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-86
プロジェクターコントロール、DMX



画像 14-87
DMX シャットダウン

2. **ENTER** を押して、**[オン]** または **[オフ]** を切り替えます。
[オン]: 一定の時間が経過した後に、プロジェクターがシャットダウンされます。
[オフ]: プロジェクターはシャットダウンされません。

14.7.8 DMX シャットダウンまでの時間

シャットダウンまでの時間について

シャットダウンまでの時間とは、DMX なしを検出されてからプロジェクターがシャットダウンされる瞬間までの時間のことです。

シャットダウンまでの時間の設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[プロジェクターコントロール]** → **[DMX]** → **[シャットダウン時間]** を選択します。



画像 14-88
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-89
プロジェクターコントロール、DMX



画像 14-90
DMX シャットダウン時間

2. **ENTER** を押して、[1]、[3]、[5]、[10]のいずれかの分数に切り替えます。

14.8 ボタン

概要

- スタンバイ ボタン
- ショートカット キー

14.8.1 スタンバイ ボタン

可能な操作

スタンバイ ボタンを押してスタンバイに入ると、以下のような状態になります。

- ランプだけがオフになります
- ランプがオフに切り替わり、冷却期間の後にプロジェクターの電子部品の電源がオフになります (ECO スタンバイ)。

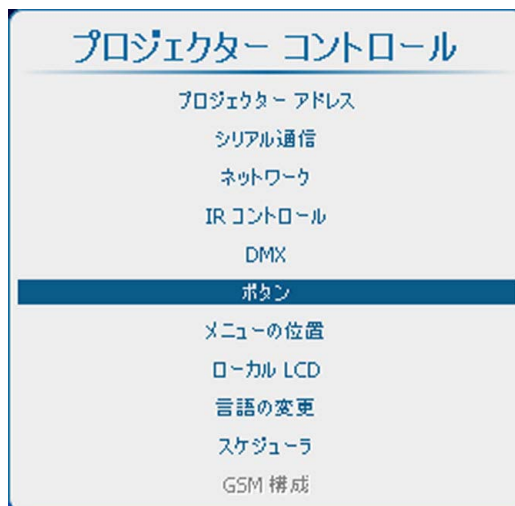
ECO スタンバイでは、マイクロコントローラー、通信インタフェース、およびローカル (またはリモート) コントロールだけが動作します。他のすべての電子部品の電源がオフになります。

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクターコントロール] → [ボタン] → [スタンバイ] を選択します。



画像 14-91
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-92
プロジェクター コントロール、ボタン



画像 14-93
ボタン、スタンバイ

2. **ENTER** を押して、[ランプのみ] または [ランプと電源] を切り替えます。

ランプのみ:スタンバイを押したときに、ランプのみがオフに切り替わります。その他の電子部品の電源はオンのままです。

ランプと電源:ランプがオフに切り替わり、プロジェクターの電源がオフになります。

14.8.2 ショートカット キー

可能な操作

メニューにはショートカットが割り当てられます。割り当てられるショートカットは太字になります。

メニューに割り当てたショートカット キーは、クリアできます。

ショートカット キーの作成については、81 ページ、メニューのショートカット キー をご参照ください。を参照してください。

ショートカットキーをクリアする方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [ボタン] → [ショートカット キー] を選択します。



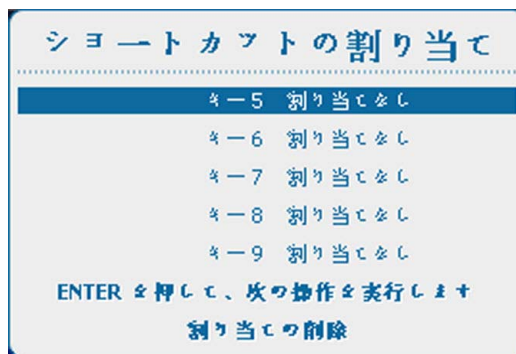
画像 14-94
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-95
プロジェクター コントロール、ボタン



画像 14-96
ボタン、ショートカット キー



画像 14-97
ショートカットの割り当て

2. ▲キーまたは▼キーを使用してキーを選択し、**ENTER** を押して割り当てを削除します。

14.9 メニューの位置

可能な操作

画面のメニューとバー スケールは、画面の別の場所に配置できます。

次の場所を選択できます。

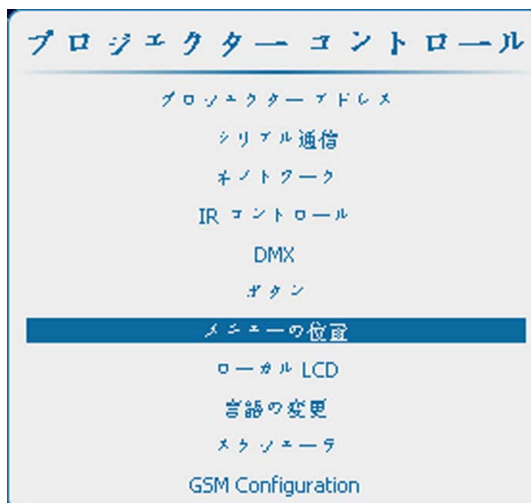
- 右上
- 右の中央
- 右下
- 上中央
- 画面中央
- 右下
- 左上
- 左中央
- 左下

位置の変更方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[プロジェクター コントロール] → [メニューの位置]** を選択します。



画像 14-98
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-99
プロジェクター コントロール、メニューの位置



画像 14-100
メニューの位置

2. ▲キーまたは▼キーを使用して [メニューの位置] または [パースケールの位置] を選択し、**ENTER** を押して配置場所を切り替えます。

14.10 ローカル LCD

可能な操作

ローカル LCD のバック ライトを、使用する環境のニーズに適合させることができます。

ローカル LCD のタイム アウトを設定できます。ローカル LCD で何も操作がない場合には、タイムアウトにすることができます。

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [ローカル LCD] を選択します。



画像 14-101
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-102
プロジェクター コントロール、ローカル LCD

2. ▲キーまたは▼キーを使用して、[バックライト]を選択します。



画像 14-103
ローカル LCD、バックライト

3. ◀キーまたは▶キーを使用して、ローカル LCD パネルのバックライトの設定を変更できます。
4. ▲キーまたは▼キーを使用して、[タイムアウト]を選択します。



画像 14-104
ローカル LCD、タイムアウト

5. **ENTER** を押して、[オフ]、[10]、[30]、[60] または [120] に切り替えます。

[オフ]:LCD パネルは常にオンの状態になります。

時間の値:LCD は、その時間が経過するとシャットダウンします。

14.11 言語の選択

可能な操作

画面のメニューの言語を変更でき、ローカル ディスプレイのメニューを利用可能な言語の 1 つに設定できます。

以下の言語が利用できます。

- 英語
- フランス語
- ドイツ語
- スペイン語
- ポルトガル語
- 日本語
- 中国語
- 韓国語
- オランダ語

利用可能なすべての言語は、その国の言語に翻訳されて表示されています。ラジオ ボタンがオンになっているのが、現在有効な言語です。

言語の変更方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [言語の変更] を選択します。



画像 14-105
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-106
プロジェクターコントロール、言語の変更



画像 14-107
言語の選択

2. ▲キーまたは▼キーを使用して言語を選択し、**ENTER**を押して指定した言語に変更します。
選択した言語のラジオボタンがオンになります。メニューの内容が新しい言語で表示されます。

14.12 スケジューラー

スケジューラーについて

スケジューラーによって、指定時間に異なるタスクを起動し、画面レイアウトやランプのステータスを制御できます。これらのタスクは、一定の繰り返しおよび発生でスケジュールできます。複数のタスクをタスクのリストに追加でき、すべてのこれらのタスクはスケジューラーで管理されます。

スケジュールの単純な例：

- task1：レイアウト1をロードし、1日の最初にランプのスイッチをオンにする
- task2：一定の時間でレイアウト2に切り換える。ランプに変更は加えない。
- task3：1日の終わりでランプをオフにする。

次のトピックに従って、タスクを作成、編集または削除します。

概要

- タスクをリストに追加
- タスクを編集
- タスクを削除
- スケジューラー、On/Off

14.12.1 タスクをリストに追加

追加方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [スケジューラー] → [タスクを追加] を選択します。



画像 14-108
メインメニュー、プロジェクターコントロール

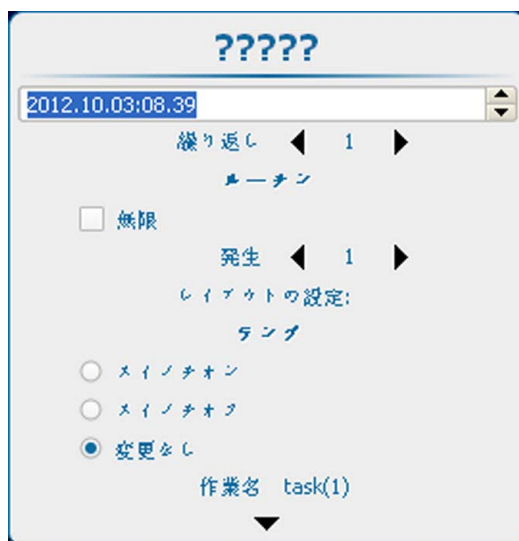


画像 14-109
プロジェクターコントロール、スケジューラー



画像 14-110
スケジューラー、タスクを追加

2. **ENTER** を押して、タスク作成ウィンドウを開きます。開始日ウィンドウが選択されます。
 ▲キーまたは▼キーを使用して設定で次の項目にジャンプします。
 すべての項目が正しく入力されると、[Apply (適用)] を選択し、**ENTER** を押してタスクを作成します。

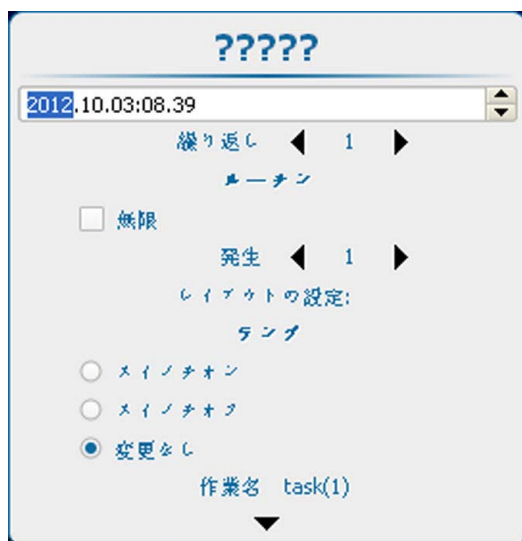


画像 14-111
タスクを追加、設定

開始日と時間

1. 選択したら、**ENTER** を押して日を選択します。

2. ▲キーまたは▼キーを使用して現在の設定を変更します。
 ◀または▶キーを使用して、日付と時間設定の次のパートにジャンプします。



画像 14-112
時間設定

3. [Recurrence (繰り返し)]を選択して、ENTER (入力) を押します;
 ◀キーまたは▶キーを使用して繰り返しを変更します。



画像 14-113
繰り返し設定

繰り返し:同じタスクの2つの開始の間隔時間。1 ~ 99 の範囲で値を変更できます。

- 1 毎日開始
- 2 2日おきに開始
- 3 3日おきに開始
- ...
- 7 毎週開始

ルーチン設定、無限ループ

指定した順序でタスクを何度も繰り返すには、[Infinite (無限)]の前のチェックボックスをチェックします。

ルーチン設定、発生

制限されたループする回数には、発生を設定します:

1. [Occurrence (発生)]を選択して、ENTER (入力) を押します。
2. ◀キーまたは▶キーを使用して発生を変更します。



画像 14-114
発生設定

発生:繰り返しで設定した実行されるループの数。

例:繰り返しが3で発生が2は、スケジュールが開始日で、開始日+3、および発生(=2)のために、開始日+6でも実行されるという意味です。

レイアウト選択

1. [Set layout (レイアウトを設定)] を選択して、**ENTER (入力)** を押します。
[Load (ロード)] レイアウトメニューが使用できるレイアウトのリストとともに開きます。
2. ▲キーまたは▼キーを使用してレイアウトを選択し、**ENTER** を押してタスクにレイアウトをリンクします。



画像 14-115
レイアウトをリンク

ランプのステータス

1. ランプステータスを選択し、**[ENTER]** を押して選択します。
以下のランプステータスを選択できます。
 - オン: ランプは、タスクが開始されるとスイッチがオンになります。
 - オフ: ランプは、タスクが開始されるとスイッチがオフになります。
 - 変更なし: タスクが開始されてもランプステータスに変化はありません。ランプは現在のステータスのままです。

タスク名

1. [Taskname (タスク名)] を選択し、**[ENTER]** を押して現在表示されている名前を編集します。
2. ◀キーまたは▶キーを使用して、変更する文字を選択します。
▲キーまたは▼キーを使用して、その文字を変更します。
注記: 追加文字を現在表示されている文字の終わりに追加できます。

タスクを作成

1. [Apply (適用)] を選択し、**[ENTER]** を押して新しいタスクを作成します。
タスクのリストにタスクが追加されます。

14.12.2 タスクを編集

可能な操作

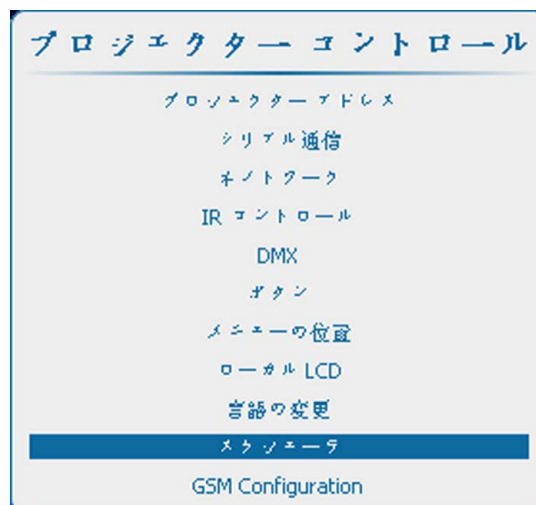
タスクのリストの既存タスクは、編集して同じ名前で保存できます。

編集方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクターコントロール] → [スケジューラー] → [タスクを編集] を選択します。



画像 14-116
メインメニュー、プロジェクターコントロール

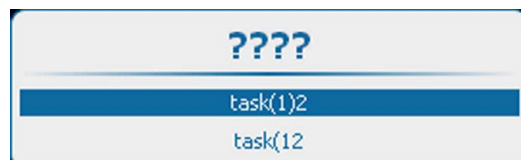


画像 14-117
プロジェクターコントロール、スケジューラー



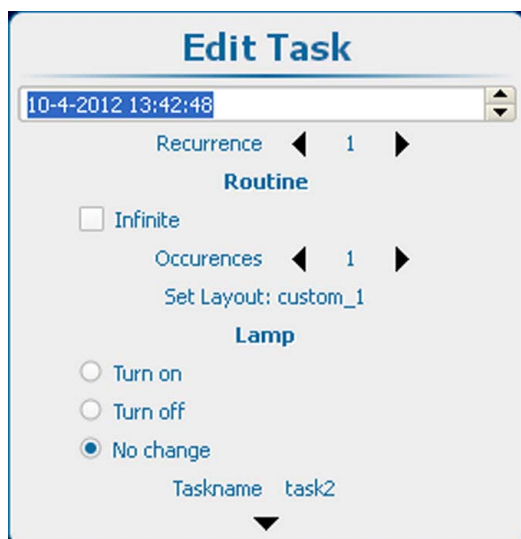
画像 14-118
スケジューラ、タスクを編集

2. **ENTER** を押して、タスク選択リストを開きます。

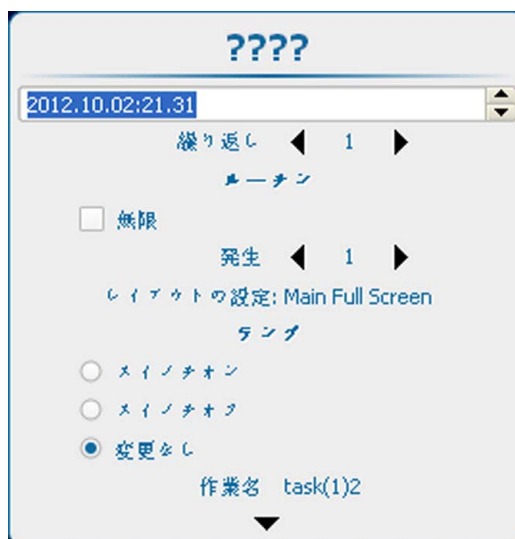


画像 14-119
タスク選択リスト

3. ▲キーまたは▼キーを使用して使用したいタスクを選択し、**ENTER** を押します。
タスク編集ウィンドウが開きます。



画像 14-120
タスクを編集



画像 14-121
タスクを編集

以下の項目は、新しいタスクの作成と同じ方法で変更できます。詳細は、261 ページ、タスクをリストに追加 を参照ください。を参照してください。

- 日付と時間
- 繰り返し
- ルーチン
- ランプのステータス



名前を変更してタスクを適用すると、選択したタスクは新しい名前が指定された編集済みタスクで置き換えられます。

14.12.3 タスクを削除

可能な操作

タスクのリストに保存されているタスクは、リストから削除できます。

削除方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクターコントロール]→[スケジューラー]→[タスクを削除] を選択します。



画像 14-122
メインメニュー、プロジェクターコントロール

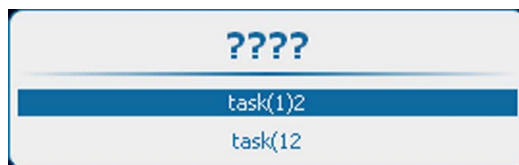


画像 14-123
プロジェクターコントロール、スケジューラー



画像 14-124
スケジューラー、タスクを削除

2. **ENTER** を押して、タスクのリストを開きます。



画像 14-125
タスクを削除、リスト

3. **▲** キーまたは **▼** キーを使用して削除するタスクを選択し、**ENTER** を押します。
確認ウィンドウが開きます。



画像 14-126

4. [Yes (はい)] を選択してタスクを削除します。
[No (いいえ)] を押してタスクを削除せずに戻ります。

14.12.4 スケジューラー、On/Off

可能な操作

スケジューラーをオン/オフに切り替えることができます。

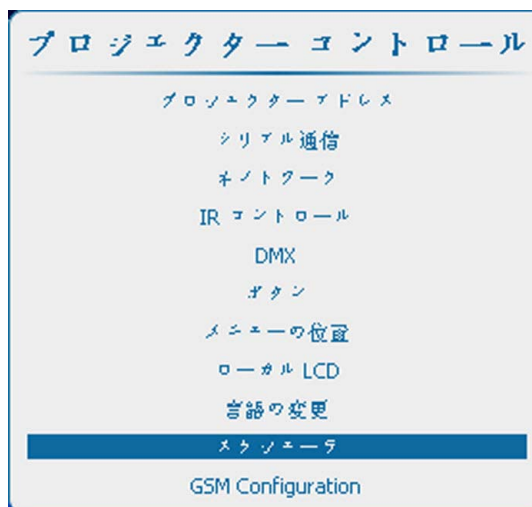
スイッチをオンにすると、リストのタスクは指定時間に実行されます。

スケジューラーの切替方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクターコントロール]→[スケジューラー]→[スケジューラー *[On]/[Off]*] を選択します。



画像 14-127
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-128
プロジェクターコントロール、スケジューラー



画像 14-129
スケジューラー、On/Off

2. **ENTER** を押して、[オン]または[オフ]を切り替えます。

オン スケジューラーはリストのタスクを実行します。

スケジュール記号が、ローカルの LCD パネル () の左下角に追加されます。

オフ タスクは実行されません

14.13 GSM 構成、有効化



SIM カードのある GSM モジュールがプロジェクターにインストールされている場合に限り可能です。

可能な操作

インストールされた SIM カードでプロジェクター ソフトウェアを構成するには、正しい PIN コード (4 桁) を入力する必要があります。



PIN コードは SIM カードのコードでチェックできないので、正しい PIN コードを入力していることを確認してください。



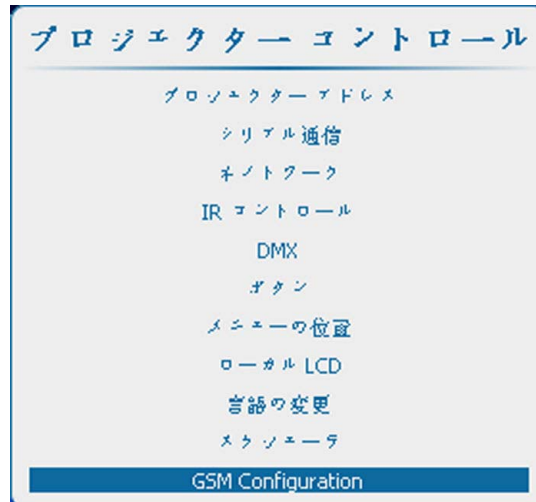
SIM カードがブロックされると、SIM カードを GSM モジュールから取り外し、携帯電話に SIM カードを挿入する必要があります。そうすることで PUK コードを入力して SIM カードのブロックを解除できます。

設定方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、**[プロジェクター コントロール]** → **[GSM 構成]** → **[GSM ピンコード]** を選択します。



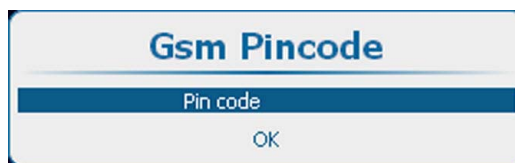
画像 14-130
メインメニュー、プロジェクター コントロール



画像 14-131
プロジェクター コントロール、GSM 構成

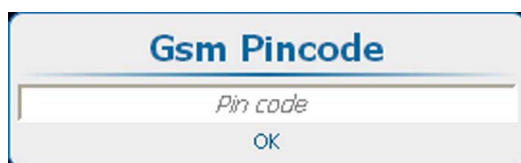


画像 14-132
GSM 構成



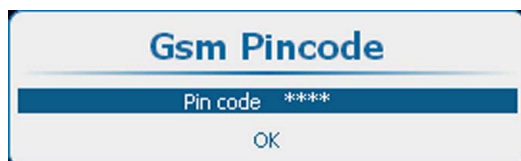
画像 14-133
GSM ピンコード

2. **[Pin コード]** を選択し、**ENTER** を押します。
PIN コードの入力フィールドが表示されます。



画像 14-134
デバイス構成、PIN コード

3. マウントされた SIM カードに対応する 4 桁の PIN コードを入力します。リモコンまたはローカル キーパッドのデジットキーを使用します。
各デジットはアスタリスクで置き換えられます。
4 桁のデジットを入力したら **ENTER** を押します。



画像 14-135

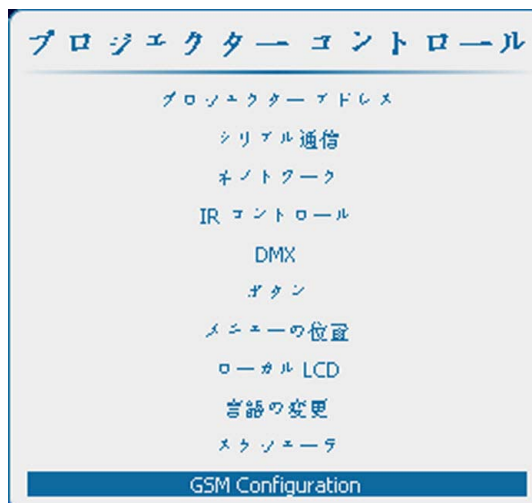
4. **[OK]** を選択し、**ENTER** を押してソフトウェアを構成します。

SIM カードを新しいものと交換

1. 現在マウントされている SIM カードを取り外す前に、**[プロジェクター コントロール]** → **[GSM 構成]** → **[GSM ピンコード]** を選択します。



画像 14-136
メインメニュー、プロジェクターコントロール

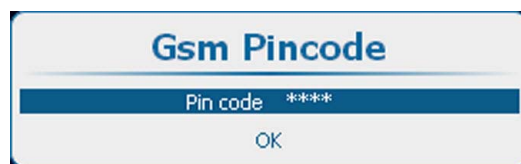


画像 14-137
プロジェクターコントロール、GSM 構成



画像 14-138
GSM 構成、PIN コード

2. [Pin コード] を現在入力されているコードで選択し、**ENTER** を押して現在のコードを消去します。



画像 14-139

3. [OK] を選択し、**ENTER** を押してソフトウェアを構成します。
4. SIM カードの交換を行い、前述した構成手順に従います。

14.14 GSM 構成、サブスクリプション

SMS サブスクリプションについて

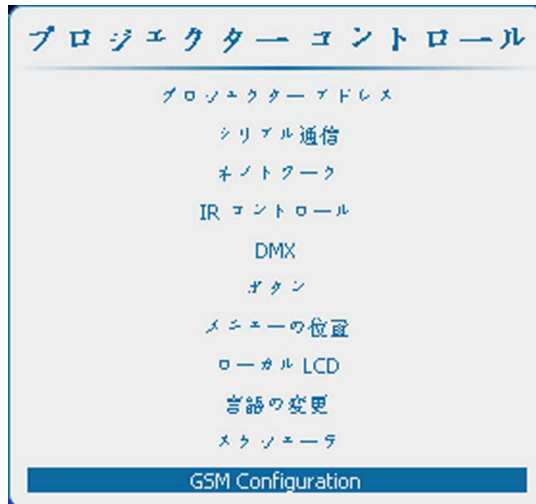
通知を登録している場合、重要度が「重大」、「エラー」、「警告」である通知が発生すると、SMS メッセージが送信されます。

OSD メニューで登録する方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [GSM 構成] → [SMS サブスクリプション] を選択します。



画像 14-140
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-141
プロジェクター コントロール、GSM 構成



画像 14-142
SMS サブスクリプション



画像 14-143
登録者

2. [登録者 1] を選択し、ENTER を押します。



画像 14-144

3. 登録者 1 の GSM 番号を入力します。

GSM 番号は、以下のマスク +##XXXXYYYYY と共に入力する必要があります。

+ は、国コードを開始する前に必要です。

= 国コードで、1、2、3 桁です。

XXX = 国によって決まるオペレータ番号の長さ (0 を入力しないでください)

YYYYYY = 電話番号

+ の後には最低でも 7 桁あります (国+オペレータ番号+電話番号 > 7)

4. ENTER を押して、電話番号を受け入れます。

ソフトウェアは、+ が入力されていること、少なくとも 7 桁の数字が入力されていることをチェックします。番号が有効でなければ、選択した登録者の横の番号フィールドが空白のままになります。

この手順を、登録者 2 および 3 に対して繰り返します。

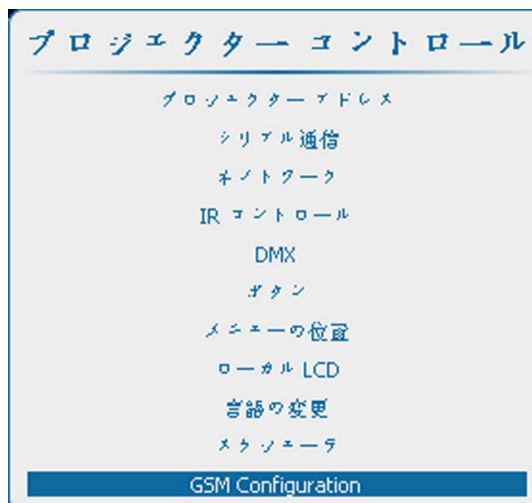
5. [OK] を選択し、ENTER を押してサブスクリプションを設定します。

OSD メニューで登録解除する方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] → [GSM 構成] → [SMS サブスクリプション] を選択します。



画像 14-145
メインメニュー、プロジェクターコントロール



画像 14-146
プロジェクターコントロール、GSM 構成



画像 14-147
SMS サブスクリプション



画像 14-148
登録者 1

2. **ENTER** を押して、編集モードを開きます。現在の数字を消去し、再び **ENTER** を押します。
3. **[OK]** を選択し、**ENTER** を押してソフトウェアを構成します。

SMS による登録または登録解除

- 2 つの部分を含む新しい SMS メッセージを作成します：
 - アクティベーションコード (Projector Toolset で作成された)
 - アクション文字列スペース文字で区別されます。
例：
登録するには：“1234 SUBSCRIBE”
登録解除するには：“1234 UNSUBSCRIBE”
2. このメッセージをプロジェクターに関連付けられた GSM 番号に送信します。
受信するプロジェクターはメッセージを解析して、そのメッセージに関連している GSM 番号を追加または削除します。
結果メッセージが指定した携帯電話に送信されます。

14.15 FLEX、光出力構成

14.15.1 FLEX について、光出力制御

概要

FLEX 技術を使用すれば、プロジェクターのオーナーは異なるレベルで光出力をロックすることができます。ロックは 3 種類の方法で行うことができます：

- プロジェクターをイーサネットに接続して Projector Toolset を使用。Projector Toolset のユーザーガイド (R5905073、インデックス 04) の「FLEX、光出力制御」を参照してください。
- プロジェクターの OSD メニューを使用。
- オプションの GSM ボードが装備されたプロジェクターに SMS メッセージを送信。

特定の値をロックするには、4桁のデジットコードが必要です。これらのコードは、Projector Toolset を使用してプロジェクターのオーナーが作成できます。

14.15.2 OSD メニューから光出力構成

可能な操作

アクティベーション コードは、プロジェクター ユーザーによって入力できます。このコードが検証され、有効な最大光出力が設定されます。

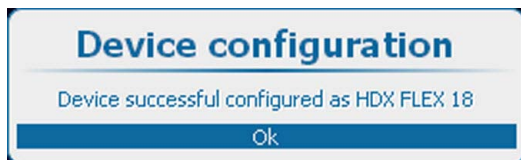
設定方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[プロジェクター コントロール] を選択します。



画像 14-149
メインメニュー、プロジェクター コントロール

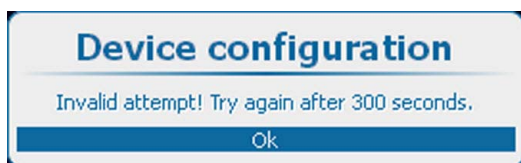
2. [プロジェクター コントロール] が選択されている間に隠しコード“8069”を入力します。
デバイス構成メニューが開きます。
3. リモコンまたはローカル キーボードのデジット キーを使用して 4 桁のアクティベーション コードを入力します。
コードが正しければ、“Device successful configured as <projector name>” (デバイスは <プロジェクター名> として構成されました) というメッセージが表示され、プロジェクターは対応する最大光出力に設定されます。



画像 14-150
構成が成功

コードが正しくなければ、“Invalid attempt!”(無効な試行です！)が表示されます。

無効な試行が 3 回行われると、“Invalid attempt! Try again after 300 seconds” (無効な試行です！ 300 秒後に再試行してください) が表示されます。



画像 14-151

14.15.3 プロジェクターの光出力を SMS から構成



プロジェクターには、オプションの GSM モジュールを装備する必要があります。

可能な操作

特定の構造の SMS メッセージが、プロジェクターの SIM カードに送信される必要があります。このメッセージはピックアップおよびデコードされます。プロジェクターは、メッセージ内容に基づいて設定されます。

設定方法

1. 3 つの部分を含む新しい SMS メッセージを作成します：

- アクティベーション コード (Projector Toolset で作成された)
 - アクション文字列
 - アクション パラメータ
- スペース文字で区別されます。

例: "1234 MLO 14"

2. このメッセージをプロジェクターに関連付けられた GSM 番号に送信します。

受信するプロジェクターはメッセージを解析して、光出力を構成します。

結果メッセージが指定した携帯電話に送信されます。

14.16 SMS サービス



プロジェクターには、オプションの GSM モジュールを装備する必要があります。

概要

- 通知の要求
- 情報要求
- ランプ点灯許可

14.16.1 通知の要求

可能な操作？

携帯電話から、プロジェクターに関連付けられた GSM 番号に SMS メッセージを送信することで、通知情報を要求できます。受信するプロジェクターがメッセージを解析します。プロジェクターは、この単一のメンテナンスに適合する、重大度が最高から最低の順番になるようにソートされたすべての通知を含んでいる、最大で 140 文字の SMS でこの解答を行います。

要求する方法

1. 2 つの部分を含む新しい SMS メッセージを作成します
 - アクティベーション コード (Projector Toolset で作成)、4 桁
 - アクション文字列 NOTIFスペース文字で区別されます。

例: "1234 NOTIF"

アクティベーション コードは、プロジェクター ツールセットで生成されます。プロジェクター ツールセットのユーザーガイドの「通信」、「モバイル設定」の章を参照してください。

2. このメッセージをプロジェクターに関連付けられた GSM 番号に送信します。

受信するプロジェクターがメッセージを解析し、戻りの SMS を作成します。

このメッセージが、指定した携帯電話に送信されます。

14.16.2 情報要求

情報要求

携帯電話から、プロジェクターに関連付けられた GSM 番号に SMS メッセージを送信することで、プロジェクター情報を要求できます。受信するプロジェクターがメッセージを解析します。プロジェクターは、プロジェクターのタイプ、名前やシリアル番号、プロジェクターやランプの実行時間、ランプやプロジェクターのステータスを含んでいる、最大で 140 文字の SMS で応答します。

要求する方法

1. 2 つの部分を含む新しい SMS メッセージを作成します
 - アクティベーション コード (Projector Toolset で作成)、4 桁
 - アクション文字列 INFO。スペース文字で区別されます。

例: "1234 INFO"

アクティベーション コードは、プロジェクター ツールセットで生成されます。プロジェクター ツールセットのユーザーガイドの「通信」、「モバイル設定」の章を参照してください。

2. このメッセージをプロジェクターに関連付けられた GSM 番号に送信します。
受信するプロジェクターがメッセージを解析し、戻りの SMS を作成します。
このメッセージが、指定した携帯電話に送信されます。

14.16.3 ランプ点灯許可

可能な操作？

携帯電話から、プロジェクターに関連付けられた GSM 番号に SMS メッセージを送信することで、ランプ点灯許可を有効または無効にすることができます。有効にすると、ユーザーは通常の方法でプロジェクターを起動できます。無効にすると、プロジェクターのランプは起動できません。失敗メッセージ「**ランプ点灯許可**」が表示されます。

要求する方法

1. 3 つの部分を含む新しい SMS メッセージを作成します
 - アクティベーション コード (Projector Toolset で作成)、4 桁
 - アクション文字列 LAMP。
 - アクション引数 (ENABLE または DISABLE)

スペース文字で区別されます。

例: "1234 LAMP DISABLE"

アクティベーション コードは、プロジェクター ツールセットで生成されます。プロジェクター ツールセットのユーザーガイドの「通信」、「モバイル設定」の章を参照してください。

2. このメッセージをプロジェクターに関連付けられた GSM 番号に送信します。

受信するプロジェクターがメッセージを解析し、コマンドを実行します。次のメッセージで、戻り SMS を作成します: "**ランプ点灯有効**" または "**ランプ点灯無効**" または "**ランプ点灯許可失敗**"。

このメッセージが、指定した携帯電話に送信されます。

15. サービス

概要

- サービス メニューの概要
- ID
- 診断
- 内部サービス パターン
- 工場出荷時のデフォルト
- USB メモリ
- フォーマッターのリセット
- リフィル モード
- カスタム設定の保存
- 過熱時に自動減光
- 時間と日付

15.1 サービス メニューの概要

メニューの概要

レベル 1	レベル 2	レベル 3
サービス	ID	
	診断	バージョン
		測定
		ロギング
		ボード ID
		通知
		傾斜センサー
	内部サービス パターン	Pmp イン
		Osd
		Pmp アウト
		Fib
	工場出荷時のデフォルト	
	USB メモリ	カスタム設定の保存
		カスタム設定のロード
	フォーマッターのリセット	
	リフィル モード	
	カスタム設定の保存	
	特殊 HD カメラ モード	
	過熱時に自動減光	
	時間と日付	

15.2 ID

表示可能な項目

ID 画面には、プロジェクターの全般情報が表示されます。

以下のアイテムが表示されます:

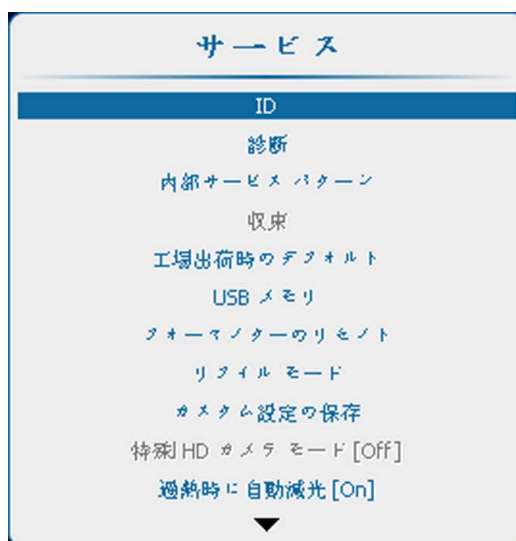
- プロジェクター タイプ
- プロジェクター アドレス
- ソフトウェアのバージョン
- 構成
- ボーレート
- IP アドレス
- MAC アドレス
- 画面テキストのステータス
- シリアル番号
- プロジェクター実行時間
- ランプ実行時間
- 残りのランプ実行時間
- カスタマー ID

概要の表示方法

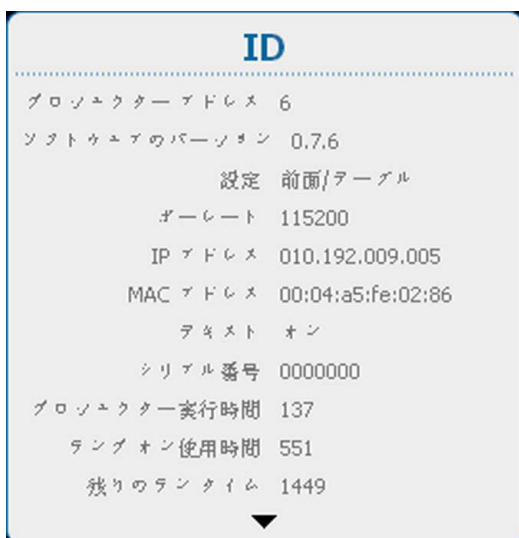
1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[サービス] → [ID] を選択します。



画像 15-1
メインメニュー、サービス



画像 15-2
サービス、ID



画像 15-3
ID

2. ▲キーまたは▼キーを使用して、メニューをスクロールします。

15.3 診断

表示可能な項目

診断メニューには、プロジェクターの操作に関する情報の概要が表示されます。

概要

- バージョン
- 測定
- ログイン
- ボード ID
- 通知
- 傾斜センサー

15.3.1 バージョン

バージョンについて

この表は、リファレンスソフトウェアと現在インストールされているソフトウェアの概要について説明します。

リファレンスソフトウェアは、現在正しくインストールされているパッケージです。

現在のソフトウェアはアップデートされているソフトウェア (ダウングレードのアップグレード) です。

完全な現在のソフトウェアが新しいソフトウェアでアップデートされたら、このカレントが新しいリファレンスになります。

= 現在のソフトウェアが最新のリファレンスと同じです。

> 現在のソフトウェアは、リファレンスソフトウェアよりも高いバージョンになっています。

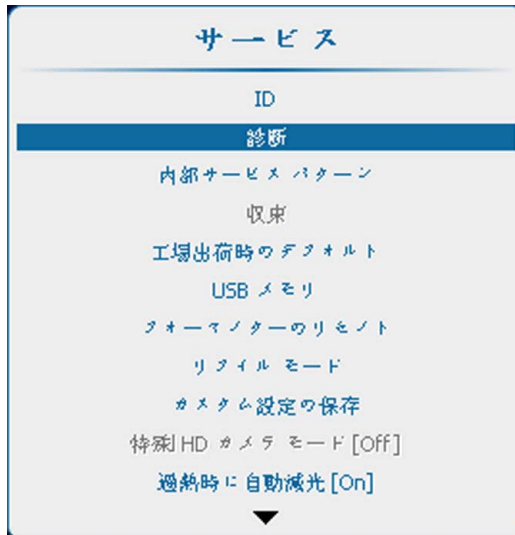
< 現在のソフトウェアは、リファレンスソフトウェアよりも低いバージョンになっています。

概要の表示方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[サービス] → [診断] → [/バージョン] を選択します。



画像 15-4
メインメニュー、サービス



画像 15-5
サービス、診断



画像 15-6
診断、バージョン

2. **ENTER** を押して、バージョンの概要を表示します。

	現在	< = >	参照
Hdx update package		= >	1.0.1
Main Controller Applications			
Main ctrl mgr software	1.0.1	=	1.0.1
Main ctrl gui software	1.0.1	=	1.0.1
Send To Socket	1.4.1	=	1.4.1
Broadcast	3.0.1	=	3.0.1
Webserver	1.0.3	=	1.0.3
Main Controller Settings			
Image files	2.1.8	=	2.1.8
Layout files	1.0.3	=	1.0.3
Color standards files	1.0.1		
Guidata	1.8.1	=	1.8.1

画像 15-7
診断、バージョン リスト

15.3.2 測定

測定について

測定は、以下の部分から構成されています。

- 電圧
- 温度
- ファン速度

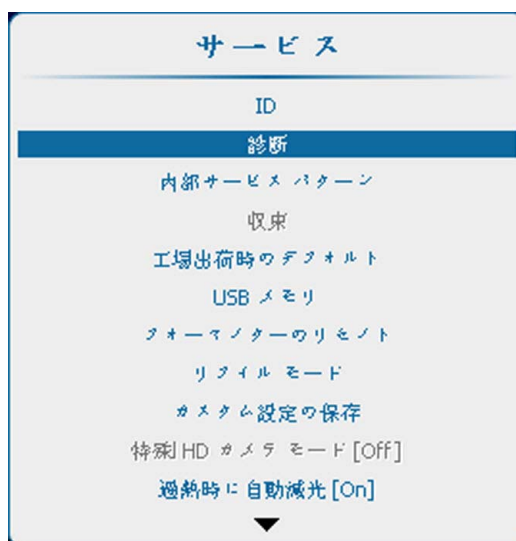
すべての表は、同じ方法で構築されます。現在の測定値は、重要度低および高のエラーおよび警告の上限値に囲まれて表示されます。これらの値の1つがしきい値を超えると、エラーまたは警告メッセージが記録またはローカルの LCD スクリーンに表示されます。

概要の表示方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[サービス] → [診断] → [測定] を選択します。



画像 15-8
メインメニュー、サービス



画像 15-9
サービス、診断



画像 15-10
診断、測定



画像 15-11
測定、電圧

2. ▲キーまたは▼キーを使用して[電圧]を選択し、電圧の概要を表示します。または、[温度]は内部温度の概要を表示します。または、[ファン速度]を選択して、各ファンの現在の速度の概要を表示するか、圧力高度などのその他の項目の概要を取得します。

	重要度低のエラー	重要度低の警告	現在	重要度高の警告	重要度高のエラー
pump	10V	10.5V	12.2V	13.5V	14V
12V	11V	11.5V	12.3V	13V	13.5V
28V	25V	26V	28.5V	30V	31V
14V	4V	4.5V	14V	15.5V	16V
2.5V	2.3V	2.3V	2.4V	2.7V	2.7V
mains	90V	100V	229V	270V	275V

画像 15-12
電圧の概要

	重要度低のエラー	重要度低の警告	現在	重要度高の警告	重要度高の警告
dmd red back	-15°C	0°C	30.3°C	65°C	
dmd green back	-15°C	0°C	30.1°C	65°C	
dmd blue back	-15°C	0°C	30.2°C	65°C	
ambient outside	-15°C	-5°C	23.5°C	43°C	
engine air	-15°C	NA	32.3°C	60°C	
air out	-15°C	NA	54.5°C	110°C	
powerbox 1	-15°C	NA	39°C	85°C	
powerbox 2	-15°C	NA	42.4°C	85°C	
lamp house	-15°C	NA	51.8°C	110°C	
pmp out/scaler	NA	NA	64.8°C	NA	
pmp in	NA	NA	66.3°C	NA	

画像 15-13
温度の概要

	重要度低のエラー	重要度低の警告	現在	重要度高の警告	重要度高の警告
pump	3000rpm	3200rpm	4562rpm	9000rpm	10000rpm
cold mirror	1000rpm	1200rpm	3165rpm	9000rpm	10000rpm
engine	1000rpm	1200rpm	3531rpm	9000rpm	10000rpm
radiator A	1000rpm	1200rpm	1954rpm	9000rpm	10000rpm
radiator B	1000rpm	1200rpm	2191rpm	9000rpm	10000rpm
powerbox	1000rpm	1200rpm	3297rpm	9000rpm	10000rpm
lamp	1500rpm	1700rpm	2055rpm	9000rpm	10000rpm

画像 15-14
ファン速度の概要

15.3.3 ログイン

可能な操作

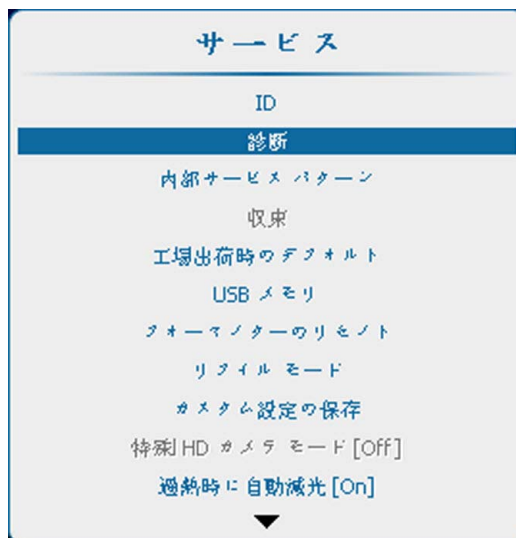
プロジェクターには、メイン コントローラにより管理されるログ ファイルとランプの電源用の特別なログ ファイルの 2 つが保持されます。

ログの表示方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[サービス] → [診断] → [ログイン] を選択します。



画像 15-15
メインメニュー、サービス



画像 15-16
サービス、診断

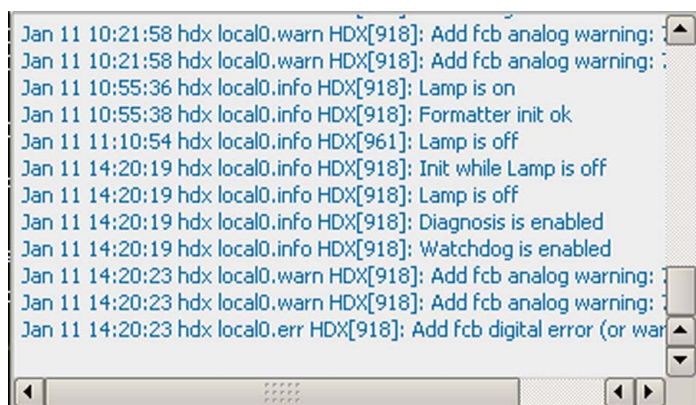


画像 15-17
診断、ログギング



画像 15-18
ログギング、メインコントローラ

2. ▲キーまたは▼キーを使用して[メインコントローラ]を選択し、メインコントローラのログを表示するか、[ランプ電源]を選択して、ランプ電源のログを表示します。



画像 15-19
メインコントローラのログ



画像 15-20
ランプ電源のログ

15.3.4 ボード ID

ボード ID について

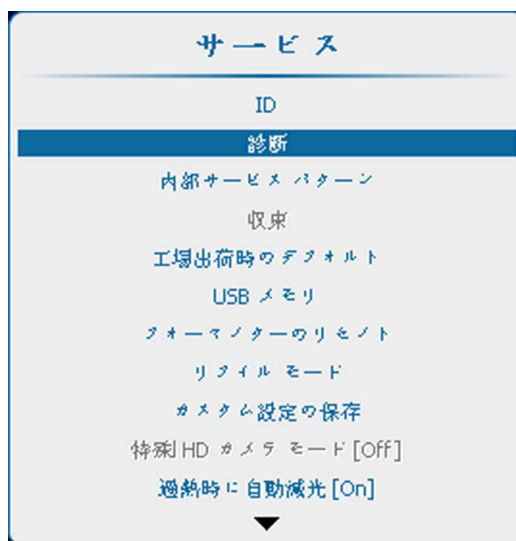
ボード ID ウィンドウは、製品番号、シリアル番号などと一緒にモジュールの概要を表示します。

概要の表示方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[サービス] → [診断] → [ボード ID] を選択します。



画像 15-21
メインメニュー、サービス



画像 15-22
サービス、診断



画像 15-23
診断、ボード ID

2. **ENTER** を押して、ボード ID の概要を表示します。



画像 15-24
ボード ID の概要

15.3.5 通知

通知について

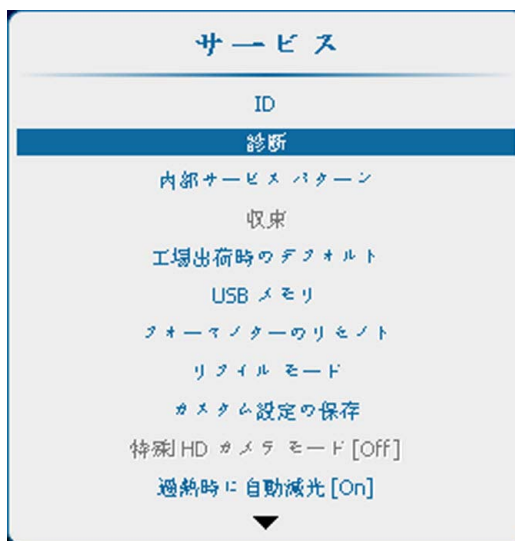
通知とは、プロジェクターの電源をオンにしてから、ローカル LCD または OSD に表示される警告およびエラーのことです。電源がオフになると、通知のログがクリアされます。

表示方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[サービス] → [診断] → [通知] を選択します。



画像 15-25
メインメニュー、サービス



画像 15-26
サービス、診断



画像 15-27
診断、通知

2. ENTER を押して、通知リストを選択します。

タイムスタンプ	重大度	説明
Sun May 3 10:51:50 2037	エラー	Lsm 読み取りに失敗しました
Sun May 3 10:51:42 2037	エラー	Lsm 読み取りに失敗しました
Sun May 3 10:51:36 2037	エラー	Lsm 読み取りに失敗しました
Sun May 3 10:51:14 2037	エラー	Lsm 読み取りに失敗しました
Sun May 3 10:49:27 2037	エラー	Lsm 読み取りに失敗しました
Sun May 3 10:48:45 2037	エラー	Lsm 読み取りに失敗しました
Sun May 3 10:48:38 2037	エラー	Lsm 読み取りに失敗しました
Tue Apr 28 07:46:54 2037	警告	Board id: lamp power supply unknown format
Tue Apr 28 07:46:54 2037	警告	ボード ID: クラウド不明な形式
Tue Apr 28 07:46:54 2037	警告	ボード ID: ディスプレイ モジュール不明な形式
Tue Apr 28 07:46:54 2037	警告	ボード ID: 電力バノクブレーション不明な形式
Tue Apr 28 07:46:54 2037	警告	ボード ID: 通信インターフェイス不明な形式

画像 15-28
通知概要リスト

15.3.6 傾斜センサー

可能な操作

内蔵の傾斜センサーは、プロジェクターが許可される位置で使用されているかどうかを読み取ることができます。ステータスフィールドには、プロジェクターの傾きが正常か異常かが示されます。

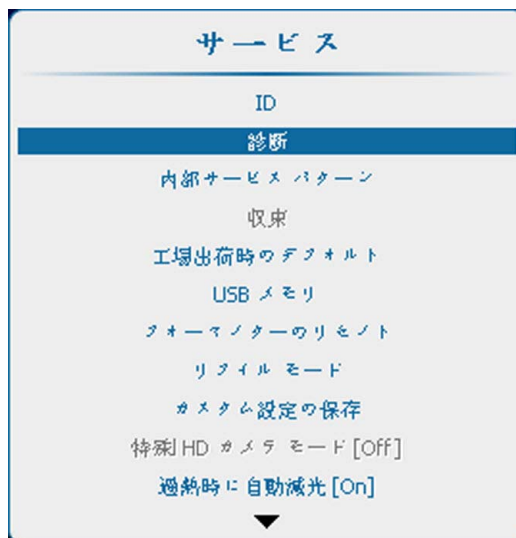
プロジェクターが異常に傾いていると、ランプに深刻な障害が発生する場合があります。

傾斜センサーの確認方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[サービス] → [診断] → [傾斜センサー] を選択します。



画像 15-29
メインメニュー、サービス

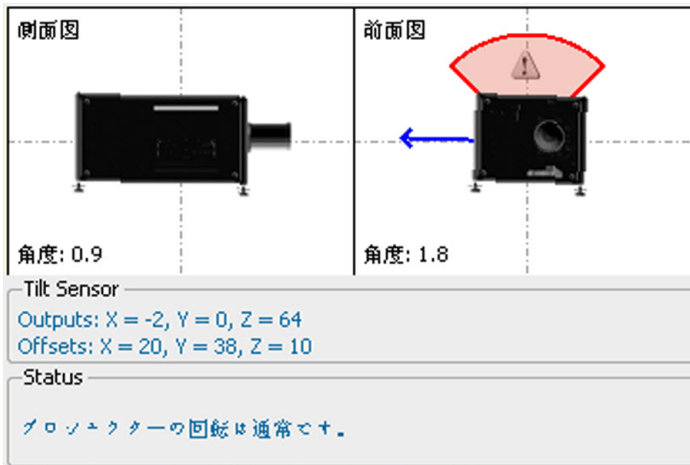


画像 15-30
サービス、診断



画像 15-31
診断、傾斜センサー

2. **ENTER** を押して、傾斜センサーを読み出します。



画像 15-32
傾斜センサーの出力

プロジェクターの傾きが視覚的に表示されます。傾斜センサーの座標と、正常な位置からのオフセットが、傾斜センサーのウィンドウに表示されます。

ステータスウィンドウには、プロジェクターが許可される傾きで使用されているかどうかが表示されます。

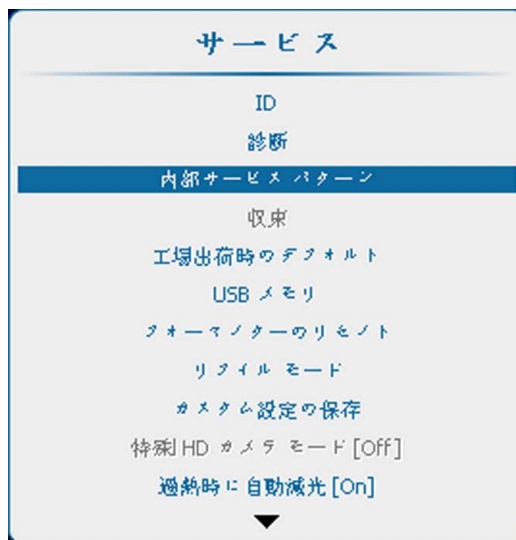
15.4 内部サービス パターン

選択方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[サービス] → [内部サービス パターン] を選択します。



画像 15-33
メインメニュー、サービス



画像 15-34
サービス、内部サービスパターン



画像 15-35
内部サービスパターン、Pmp イン

- ▲キーまたは▼キーを使用して内部サービスパターンを選択し、**ENTER**を押して選択メニューを開きます。

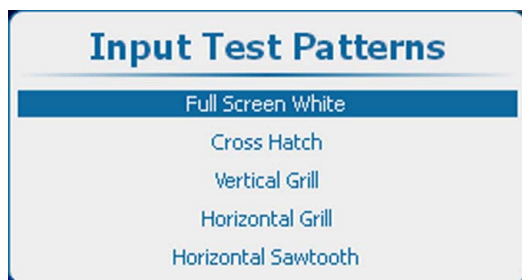
入力パターン

内部サービスパターンメニューの入力項目は、対応するスロットに入力ボードが含まれる場合に限って表示されます。



画像 15-36
内部サービスパターン、入力

ENTERを押して、使用可能なパターンのリストを表示します。



画像 15-37
入力テスト パターン

Pmp イン パターン



画像 15-38
Pmp イン テスト パターン

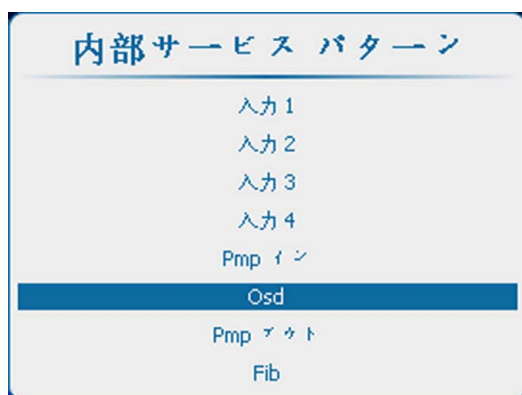
選択したパターンのオプションを変更するには、▶キーを使用して、これらのオプションを開きます。パターンによってオプションの数は異なります。



画像 15-39
Pmp イン テスト パターン オプション

▲キーまたは▼キーを使用してオプションを選択し、ENTERを押して選択します。アイテムの前にあるチェックボックスがオンになります。

Osd パターン



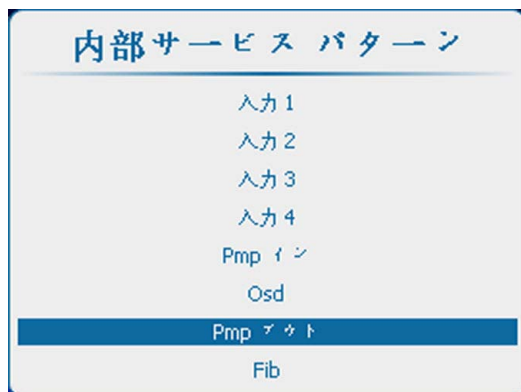
画像 15-40
内部サービス パターン、OSD

ENTERを押して、使用可能なパターンのリストを表示します。



画像 15-41
OSD テスト パターン

Pmp アウト パターン



画像 15-42
内部サービス パターン、Pmp アウト

ENTER を押して、使用可能なパターンのリストを表示します。



画像 15-43
Pmp アウト テスト パターン

選択したパターンのオプションを変更するには、▶ キーを使用して、これらのオプションを開きます。パターンによってオプションの数は異なります。



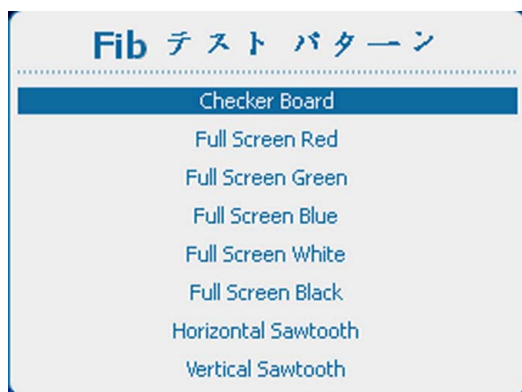
画像 15-44
Pmp アウト内部サービステスト パターンのオプション

Fib パターン



画像 15-45
内部サービス パターン、Fib

ENTER を押して、使用可能なパターンのリストを表示します。



画像 15-46
Fib テスト パターン

15.5 工場出荷時のデフォルト

可能な操作

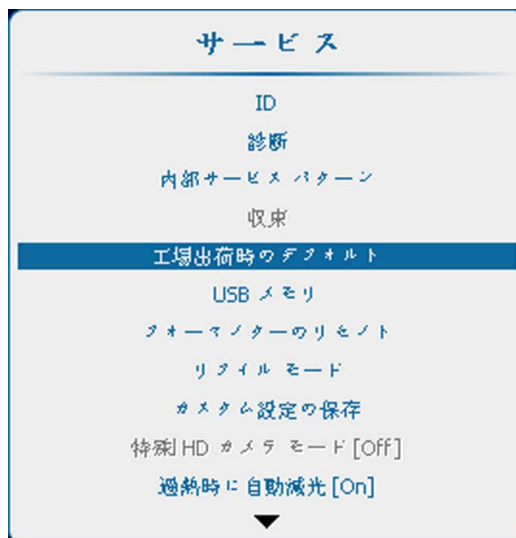
プロジェクターのすべての設定は、工場出荷時の元の設定に戻すことができます。この操作を行うと、すべてのユーザー設定が消去されます。

工場出荷時のデフォルト設定に戻す方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[サービス] → [工場出荷時のデフォルト] を選択します。



画像 15-47
メインメニュー、サービス



画像 15-48



画像 15-49
工場出荷時のデフォルト、設定

デフォルトでは、以下の設定は除外されています。

- IP アドレス
- シリアル設定
- DMX 設定
- 電氣的収束
- スタンバイ設定
- スケジューラ タスク

2. リストあるアイテムの1つを復元するには、アイテムの前のチェックボックスをオンにします。
[はい] を選択して、工場出荷時の設定を復元します。
[いいえ] を選択して、復元処理を終了します。

15.6 USB メモリ

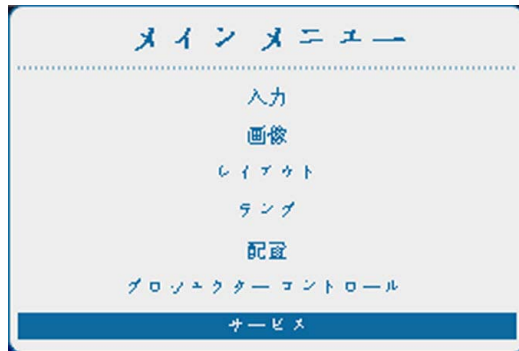
目的

2つの機能を使用できます。

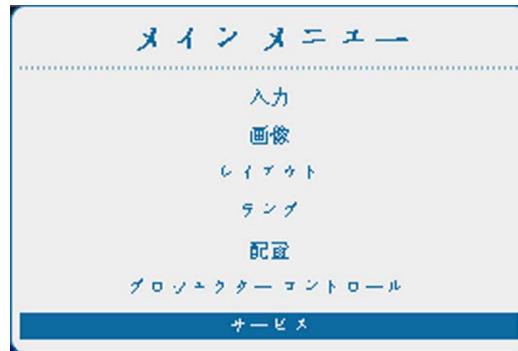
- ・ カスタム設定を USB メモリに保存できます。
- ・ 保存した設定の選択を USB メモリからプロジェクターにロード (ダウンロード) できます。

カスタム設定の保存方法

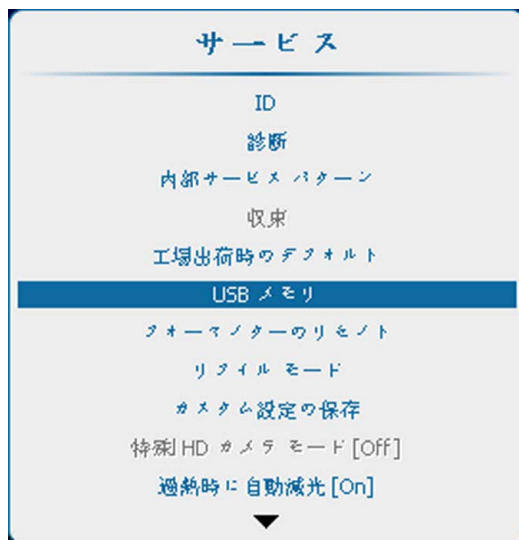
1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[サービス] → [USB メモリ] を選択します。



画像 15-50
メインメニュー、サービス



画像 15-51
メインメニュー、サービス



画像 15-52
サービス、USB メモリ



画像 15-53
USB メモリの選択

2. [カスタム設定の保存] を選択し、**ENTER** を押してこの設定をダウンロードします。

注記: フォーマットされている USB メモリを USB コネクタに挿入してください。

USB スティックが使用できない場合、メッセージが表示されます: USB デバイスが見つかりません。

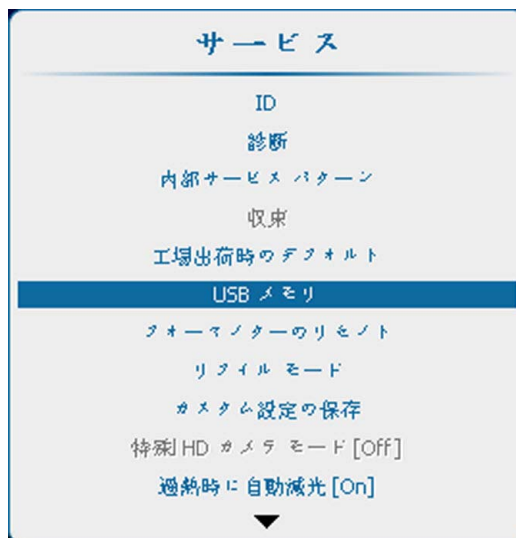
カスタム設定ファイル名には、ダウンロードされるプロジェクターのシリアル番号が含まれます。

カスタム設定のロード

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[サービス] → [USB メモリ] を選択します。



画像 15-54
メインメニュー、サービス

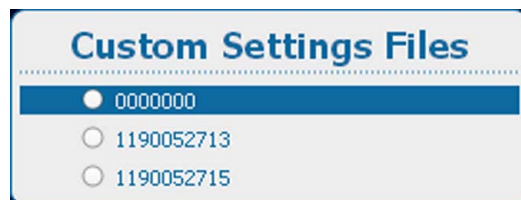


画像 15-55
サービス、USBメモリ



画像 15-56
USBメモリの選択

2. [カスタム設定の読み込み] を選択して、**ENTER** を押します。
カスタム設定の利用可能なセットの概要が表示されます。



画像 15-57
カスタム設定ファイル

3. 設定を選択し、**ENTER** を押してこの設定をアップロードします。

15.7 フォーマッターのリセット

理由と時期

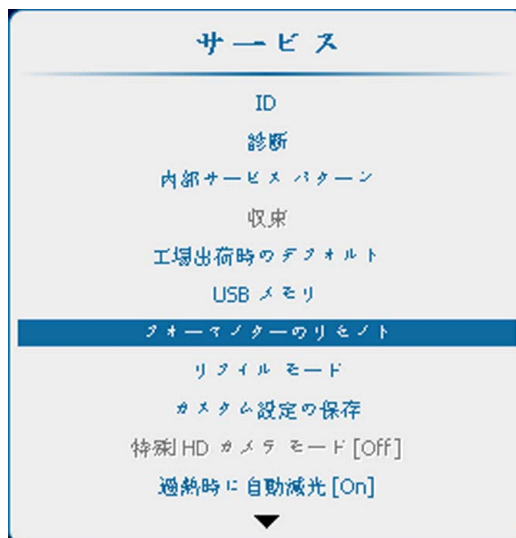
フォーマッターのリセットは、たとえば色がなく、アーチファクトが画像で視認されるか画像が停止する、およびフォーマッターテストパターンが表示できない場合に必要です。

リセット方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[サービス] → [フォーマッターのリセット] を選択します。



画像 15-58
メインメニュー、サービス



画像 15-59
サービス、フォーマッターのリセット

2. **ENTER** を押して選択します。▲キーまたは▼キーを使用して [はい] または [いいえ] を選択し、**ENTER** を押します。



画像 15-60
フォーマッターのリセット

フォーマッターをリセットする場合には、[はい] を選択します。

フォーマッターをリセットしない場合には、[いいえ] を選択します。

15.8 リフィル モード



リフィル モードを選択する前に、冷却回路をリフィルするために必要なすべての事前準備を行います。

可能な操作

必要なすべての準備が完了したら、リフィル モードによって、自動的にリフィル プロセスが有効になります。

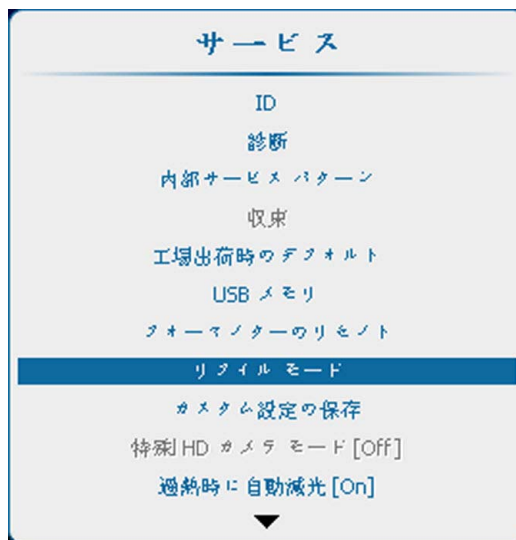
リフィル プロセスの詳細については、サービス マニュアルを確認してください。

リフィル モードの開始方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[サービス] → [リフィル モード] を選択します。



画像 15-61
メインメニュー、サービス



画像 15-62

2. **ENTER** を押して選択します。▲キーまたは▼キーを使用して [はい] または [いいえ] を選択し、**ENTER** を押します。



画像 15-63

- リファイル モードを開始する場合には、[はい] を選択します。
リファイル モードを開始しない場合には、[いいえ] を選択します。

15.9 カスタム設定の保存

可能な操作

現在のカスタム設定を、プロジェクター ランプがオフに切り替えられたときと同じ方法で、内蔵のバックアップ デバイスに保存できます。

ランプがオフの際に設定が変更されると、手動のカスタム設定の保存を実行して変更を保存する必要があります。

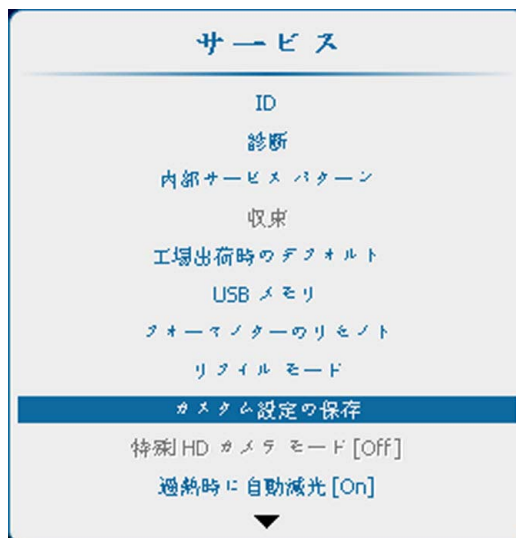
Saving data (変更の保存中) というメッセージが表示された場合、プロジェクターのスイッチを切らないでください。

保存方法

1. **Menu (メニュー)** を押してメニューを表示し、[サービス] → [カスタム設定の保存] を選択します。



画像 15-64
メインメニュー、サービス



画像 15-65
サービス、カスタム設定の保存

2. ▲キーまたは▼キーを使用して[はい]を選択し、ENTERを押します。



画像 15-66
カスタム設定の保存、確認

15.10 過熱時に自動減光

発生する処理

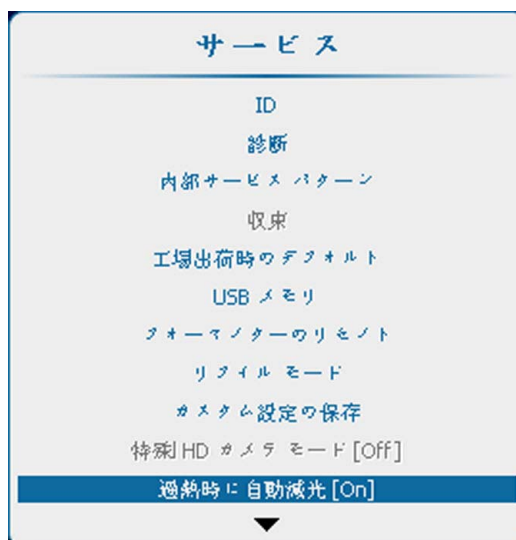
過熱状態が検出されると、プロジェクターはランプを減光し、プロジェクターの温度を下げるようにします。

有効または無効にする方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[サービス]→[過熱時に自動減光]を選択します。



画像 15-67
メインメニュー、サービス



画像 15-68
サービス、過熱時に自動減光

2. ENTER を押して、[オン]または[オフ]を切り替えます。

[On]:過熱状態が検出されると、減光が開始します。

[Off]:過熱状態が検出されても、減光しません。

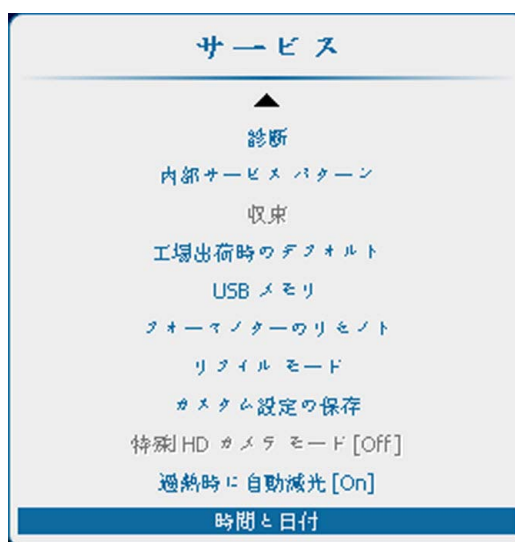
15.11 時間と日付

設定方法

1. Menu (メニュー) を押してメニューを表示し、[サービス]→[時間と日付] を選択します。



画像 15-69
メインメニュー、サービス



画像 15-70
サービス、時間と日付



画像 15-71
日付と時間の設定

2. ▲キーまたは▼キーを使用して[時間]、[分]、[日]、[月]、または[年]を選択し、ENTERを押して選択します。
3. ▲キーまたは▼キーを使用して、選択した文字を変更します。
別の文字を選択する場合は、◀キーまたは▶キーを使用します。
注記: リモコンまたはローカル キーボードの数字キーを使用すると、数字を入力できます。この方法で数字を入力すると、次の文字が自動的に選択されます。
4. ENTERを押して、変更を受け入れます。
他の値についても同じ方法で設定します。

16. メンテナンス

概要

- 前面のダスト フィルタを清掃
- 下面のダスト フィルタを清掃
- レンズの清掃
- プロジェクターの外装の清掃
- 冷却液レベルの確認
- 冷却液の補給
- ランプ ハウスの取り外し
- リフレクターでランプの再調整
- プロジェクターのセキュリティ警告をクリアする許可

16.1 前面のダスト フィルタを清掃



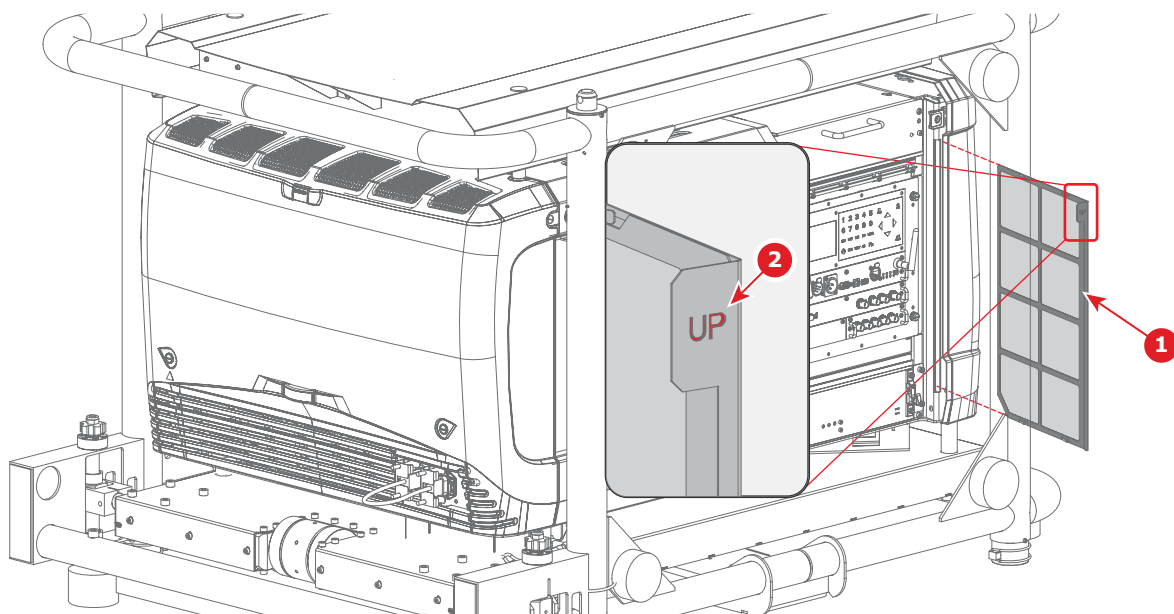
警告：以下の手順は、認定されている技術サービス担当者のみが実施できます。



エアー フィルタは、通常的环境条件下では毎月清掃してください。埃の多い場所や清潔ではない環境で使用している機器は、さらに頻繁なメンテナンスが必要となります。

前面のダスト フィルタの清掃方法

1. 入力カバーを取り外します。306 ページ、入力カバーの取り外し を参照してください。
2. プロジェクターから前面のダスト フィルタ (1) をスライドします。
3. 別室または戸外で掃除機を使用してフィルタの埃を除去します。
4. 別室または戸外で、圧縮空気を使用して残りの埃を吹き飛ばします。
5. 上サイン (2) を上にしてフィルタを取り付け、クリックするまでスライドさせます。



画像 16-1
前面のダスト フィルタを清掃

6. 入力カバーを取り付けます。306 ページ、入力カバーの取り外し を参照してください。

16.2 下面のダスト フィルタを清掃



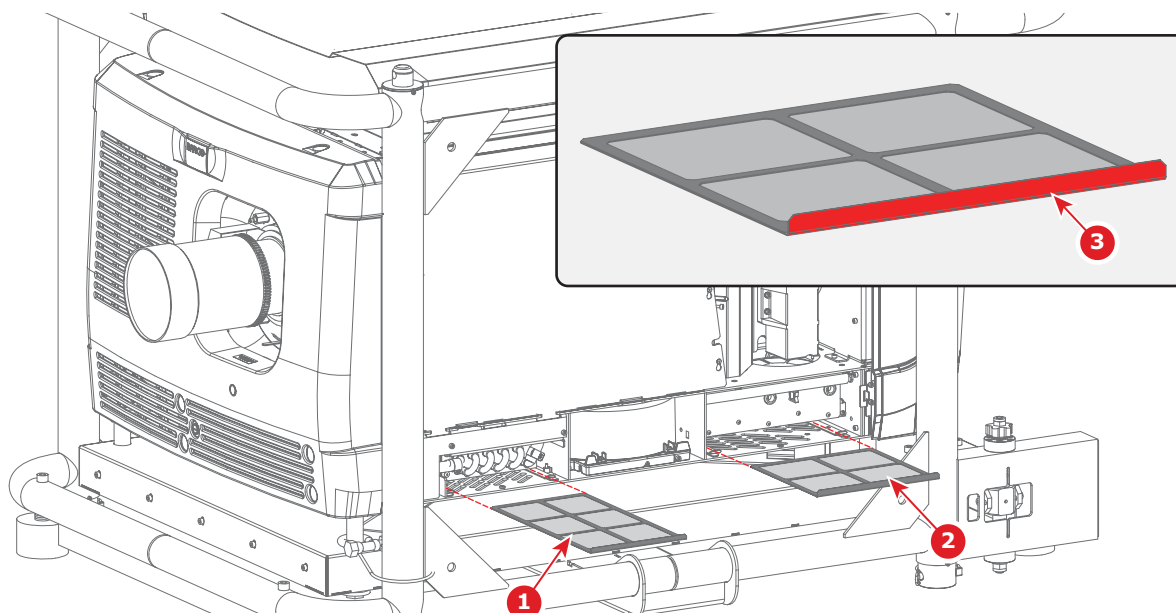
警告：以下の手順は、認定されている技術サービス担当者のみが実施できます。



エアー フィルタは、通常的环境条件下では毎月清掃してください。埃の多い場所や清潔ではない環境で使用している機器は、さらに頻繁なメンテナンスが必要となります。

下面のダスト フィルタの清掃方法

1. 左側カバーを取り外します。310 ページ、左側カバーの取り外し を参照してください。
2. プロジェクターから下面のダスト フィルタ (1 と 2) をスライドします。
3. 別室または戸外で掃除機を使用してフィルタの埃を除去します。
4. 別室または戸外で、圧縮空気を使用して残りの埃を吹き飛ばします。
5. フランジでフィルタを上向き (3) に配置し、クリックするまでスライドします。



画像 16-2
下面のダスト フィルタを清掃

6. 左側カバーを取り付けます。310 ページ、左側カバーの取り外し を参照してください。

16.3 レンズの清掃



光学コーティングへの破損を最小限にするために、また、レンズ表面を傷つけないようにするために、ここで説明する清掃手順を正確に守ってください。

必要な道具

- 圧縮空気
- Toraysee® の布またはマイクロファイバーのレンズ清掃用布で清掃します。
- コットン製の布で清掃します。

必要な部品

レンズ クリーナー (例、Carl Zeiss レンズ クリーナーまたは Purasol® または水ベースのレンズ クリーナー)

レンズの清掃方法

1. きれいな圧縮空気を使用して埃を吹き飛ばします (または圧縮空気缶⁵⁾)。
2. レンズクリーナーおよびきれいなレンズ清掃用布を使用して清掃し、埃や汚れを取り除きます。単一の方向へ、大きく拭き取ってください。
警告: レンズ表面を前後に拭かないでください。コーティング部分が研磨される恐れがあります。
3. 乾燥しているレンズ清掃用布を使用して、残っている液体や縞模様を取り除きます。小さい円を描くように磨きます。
4. 表面に指紋が残っている場合、レンズクリーナーおよびきれいなレンズ清掃用布を使用して拭き取ります。乾燥した布で再度磨きます。



レンズの清掃中に汚れが吸着する場合には、布を交換します。汚れが吸着する場合には、布が汚れています。

16.4 プロジェクターの外装の清掃



警告: プロジェクターの外装を清掃する前に、プロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜き、プロジェクターへの電力供給をすべて切断してください。

プロジェクターの外装の清掃方法

1. プロジェクターへの電源供給を断つには、プロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜いてください。
2. 湿った布でプロジェクターの外装を清掃します。がんこな汚れは、中性洗剤で軽く湿らせた布を使用することで取り除くことができます。

16.5 冷却液レベルの確認



警告: 以下の手順は、認定されている技術サービス担当者のみが実施できます。

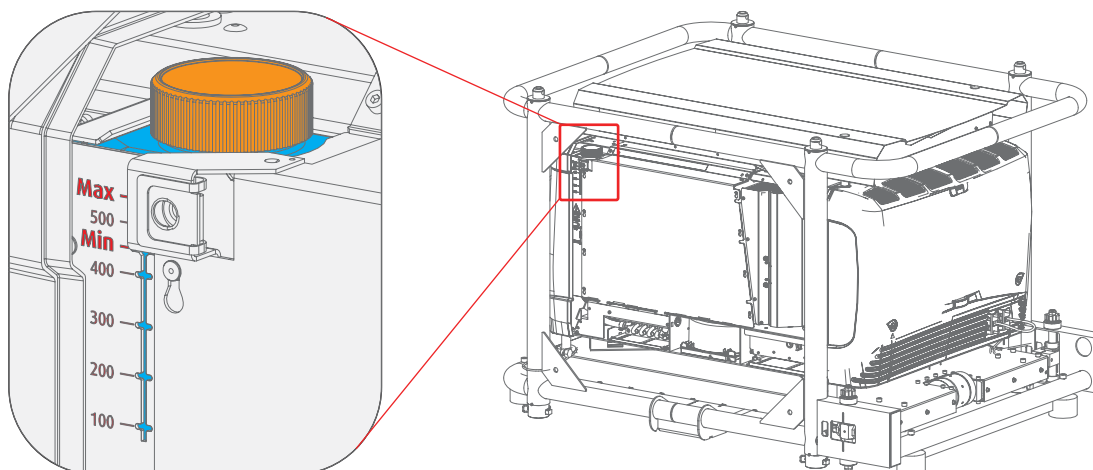
必要な操作

プロジェクターは水冷です。冷却液を定期的に確認することは重要です。3 カ月毎に確認してください。冷却液のレベルは、最小と最大の間でなくてはならず、レベルが大きく低下している場合は、液漏れの可能性があり、速やかに対処する必要があります。

冷却液レベルの確認方法

1. 左側のプロジェクター カバーを取り外します。310 ページ、左側カバーの取り外し を参照してください。
2. 容器内の冷却液のレベルを確認します。

5. 表面に十分な埃がない場合は、圧力が低過ぎるので、圧縮空気缶は効率的ではありません



画像 16-3
冷却液レベルの確認

現在の冷却液のレベルが**最小と最大**の間であれば、対応は不要です。

現在の冷却液のレベルが**最小レベル**の近くになっている場合、補給作業を開始する前に冷却システムの漏れを確認してください。



冷却液のレベルが目視できない場合、フィルタ キャップを開き、容器内を懐中電灯で照らしてください。

16.6 冷却液の補給



警告：以下の手順は、認定されている技術サービス担当者のみが実施できます。



警告：水冷回路で行うすべての作業は、通常の大気環境条件 (約 25 °C) で行ってください。プロジェクターは少なくとも 2 時間の冷却が必要です。



警告：プロジェクターの冷却回路には Barco 認定の冷却液だけを使用してください。これが厳守されなければ、回復できない損傷がプロジェクターに発生する場合があります。



警告：有害な製品: 青色の不凍性希釈 1,2 エタンジオール (1/3 エタンジオール - 2/3 脱塩水)。

家庭用のものではありません。子どもの手が届かないように注意してください。飲み込むと人体に有害です。妊婦が触れないようにしてください。眼、皮膚、および衣服に触れないようにしてください。有毒ガスを吸入しないようにしてください。



ご注意：冷却液の漏れを防止するためにフィラー キャップをしっかりと締めてください。7 Nm のトルクに締め付けます。

冷却液の取り扱い

- 目、皮膚、衣服に冷却液が接触しないようにしてください。
- 有害ガスを吸入しないようにしてください。
- オリジナル パッケージの製品は換気のため部屋に置いてください。

個人の保護規則

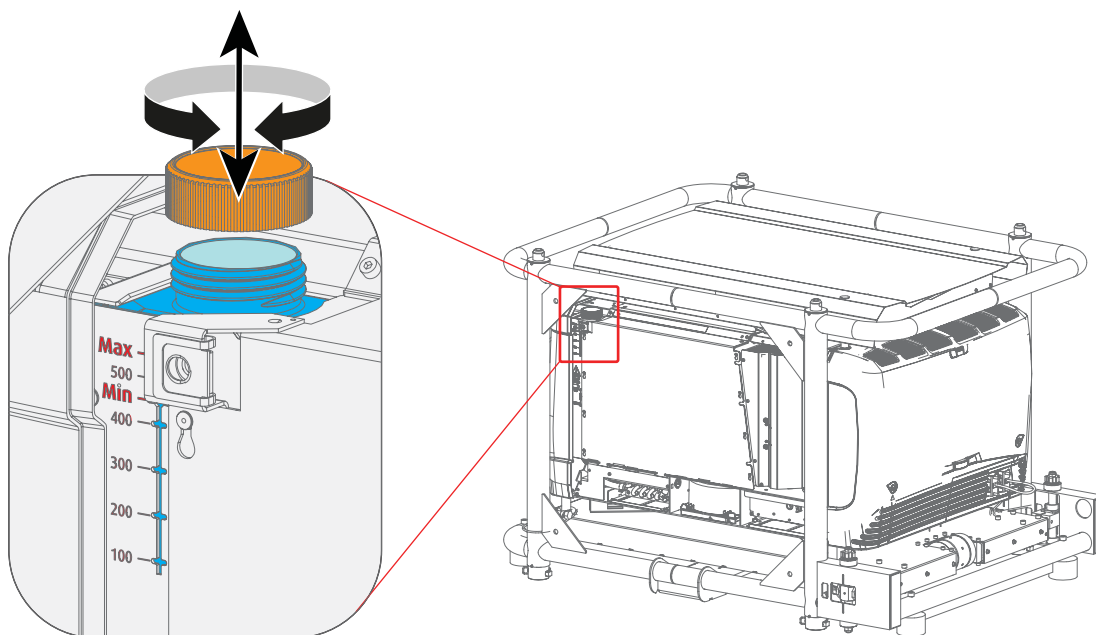
- 換気の良い部屋で冷却液を取り扱って下さい。
- 液体を取り扱っている時には飲食および喫煙はしないでください。
- 手袋（ブチルゴム、PVC など）とゴーグルを着用してください。
- 適切な保護衣服を着用してください。

冷却液の注文情報

B1909086K: 1 リットルの冷却液ボトル。

冷却液の補給方法

1. 左側のプロジェクター カバーを取り外します。310 ページ、左側カバーの取り外し を参照してください。
2. 容器を開けます。反時計回りにフィラー キャップを回して取り外します。
3. レベルが容器の **最高** の位置と同じレベルになるまで冷却水を容器に注入します。
4. 容器を閉じます。時計回りにフィラー キャップを回して取り付けます。



画像 16-4
冷却液の補給

ご注意: 冷却液の漏れを防止するためにフィラー キャップをしっかりと締めてください。7 Nm のトルクに締め付けます。

5. 左側プロジェクター カバーを取り付けます。310 ページ、左側カバーの取り外し を参照してください。



ご注意: 最大レベルのマークを越えて冷却液を注入しないでください。

16.7 ランプハウスの取り外し



警告: 以下の手順は、認定されている技術サービス担当者のみが実施できます。



警告: ランプハウスを取り外す前に、プロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜き、プロジェクターへの電力供給をすべて切断してください。

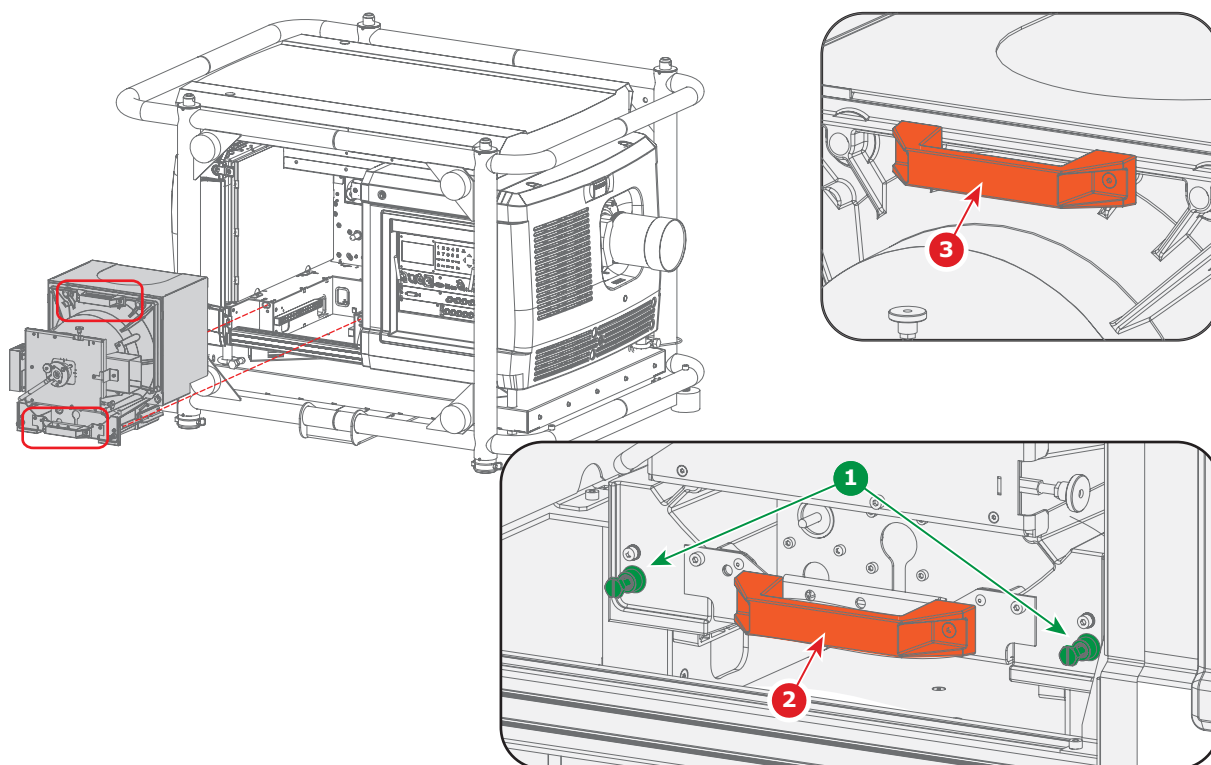
必要な道具

10 mm ナット ドライバーまたはマイナス ドライバー

プロジェクターからランプ ハウスを取り外す方法

1. ランプ カバーの取り外し。
2. ランプ ハウスのベースの 2 つの残りのねじ (1) を緩めます。10 mm ナット ドライバーまたはマイナス ドライバーを使用します。
3. ランプ ハウスの取り外し :
 - a) 下側のハンドル (2) でランプ ハウスを握り、ランプ ハウスのコンパートメントから一部をスライドさせます。
 - b) 上側のハンドル (3) でランプ ハウスを握り、プロジェクターから完全に取り外します。
 - c) 堅く安定の良い場所にランプ ハウスを置きます。

警告: ランプハウスの重量に注意してください。けがをしないように、十分に注意してください。



画像 16-5
ランプハウスの取り外し

16.8 リフレクターでランプの再調整

ランプを再調整する理由

ランタイムが長くなると、ランプの出力光が下がって、スクリーン上の出力光が低くなります。ランプの Z 位置を再調整することで、この出力光の低下を補正できます。



警告: 以下の手順は、認定されている技術サービス担当者のみが実施できます。

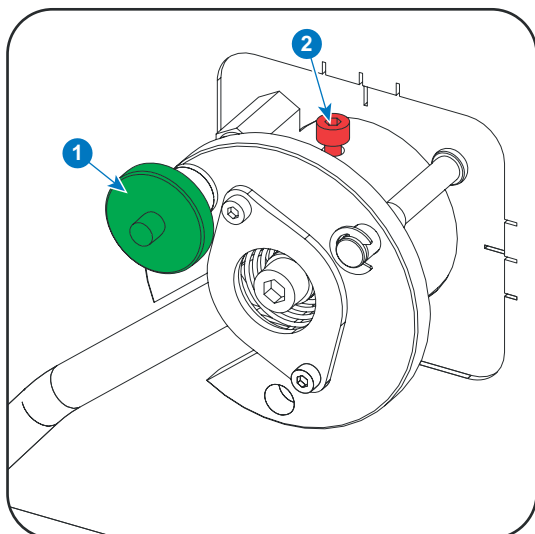
必要な道具

3mm 六角レンチ

リフレクターでランプを再調整する方法

1. ランプ カバーの取り外し。305 ページ、ランプ カバーの取り外しを参照してください。
2. プロジェクターを起動し、メニュー構造を入力し、ランプ→Z 軸を選択します。
3. Z 軸のロック ネジ (2) を緩めます。

- 最大のランプ出力を得るには、ランプハウスの背面のつまみねじ (1) を注意して時計方向に回します。最大限になったら、反時計方向に少しだけ回し、光出力が最大限になるようにします。



画像 16-6
Z 軸調整

- Z 軸のロック ネジ (2) を締めて Z 軸の位置を固定します。
- プロジェクターの電源をオフにして、5 分後にプロジェクター側の電源コードを抜きます。
- ランプカバーの取り付け。306 ページ、ランプカバーの取り付けを参照してください。

16.9 プロジェクターのセキュリティ警告をクリアする許可

セキュリティ警告をクリアするために許可が必要となるのは、どのような場合ですか。

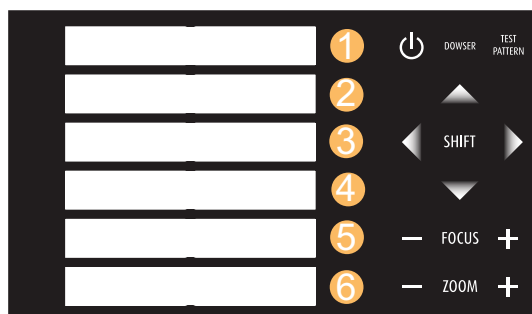
モジュールが取り外された場合、または密閉されたコンパートメントが開かれていた場合は、セキュリティ警告をクリアするために許可が必要となります。

必要な道具

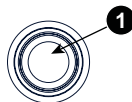
- セキュリティ キー (Dallas iButton®)。
- 許可 PIN コード

セキュリティ警告をクリアするための許可手続き

- すべてのモジュールが適切に取り付けられていることを確認します。
- プロジェクターを起動します (スタンバイ モード)。
- セキュリティ ソケット D のセキュリティ キーを押したままにして許可を開始します。



画像 16-7
キーパッド



ローカル キーパッドの数字キー 1 ~ 6 のバックライトの色が、青色から黄色に変化します。

- 5 秒以内に PIN コードを入力してください。
 - いずれのキーも押されていない場合、数字キー 1 ~ 6 のバックライトは青色に戻ります。
 - 入力したコードが**正しくない**場合、数字キーのバックライトの色が 1 秒間**赤色**に変化し、その後青色に戻ります。
 - 入力したコードが**正しい**場合、数字キー 1 ~ 10 のバックライトの色が 1 秒間**緑色**に変化し、その後青色に戻ります。



セキュリティ警告をクリアしようとするたびに、その結果 (成功または不成功のいずれも) がプロジェクター内で記録されます。

17. プロジェクター カバーの取り外しと取り付け



警告: この章のすべての手順は、認定されている技術サービス担当者のみが実施できます。



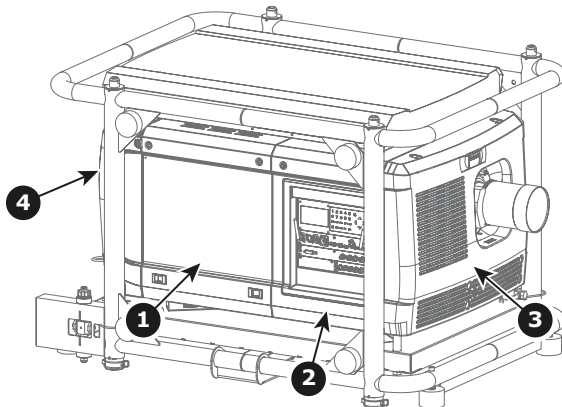
警告: この手順で述べたようにしない場合、プロジェクターの受電端子への電源を切り、UPS 入力コンセントから電源コードを抜いてください。

概要

- ・ ランプ カバーの取り外し
- ・ ランプ カバーの取り付け
- ・ 入力カバーの取り外し
- ・ 入力カバーの取り付け
- ・ 前面カバーの取り外し
- ・ 前面カバーの取り付け
- ・ 背面カバーの取り外し
- ・ 背面カバーの取り付け
- ・ 左側カバーの取り外し
- ・ 左側カバーの取り付け

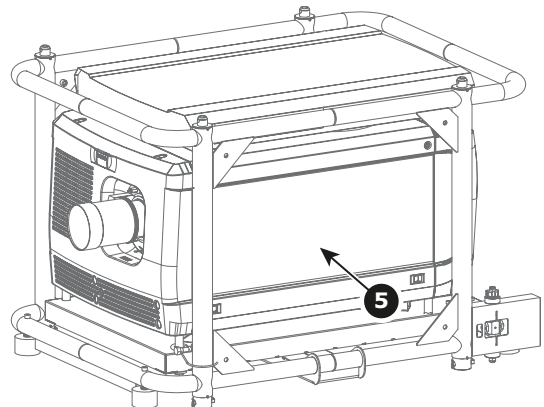
カバーの場所

以下の図はプロジェクター カバーの場所を示します。各カバーは個別に取り外すことができます。



画像 17-1
カバーの場所

- 1 ランプ カバー
- 2 入力カバー
- 3 前面カバー
- 4 背面カバー
- 5 左側カバー



17.1 ランプ カバーの取り外し

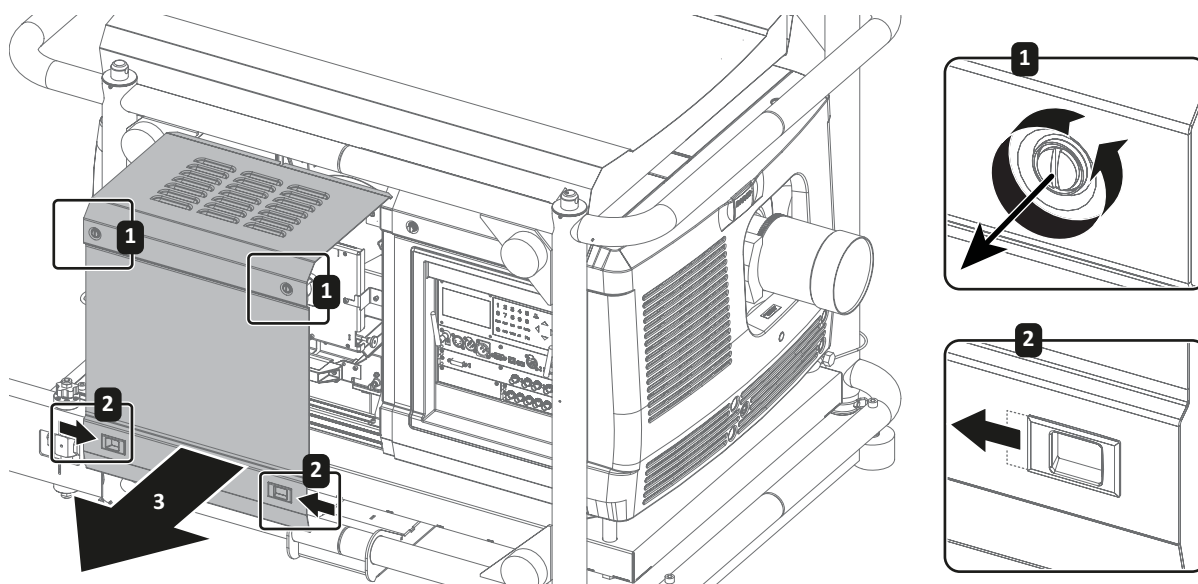
必要な道具

マイナス ドライバー

ランプ カバーの取り外し方法

1. 2 本の拘束ネジ (1) を外します。
2. 互いの方向 (2) に 2 つのロックをスライドして緩めます。プロジェクターから下側を引っ張ります。
3. カバーを取り外します (3)。

17. プロジェクター カバーの取り外しと取り付け



画像 17-2
ランプ カバーの取り外し

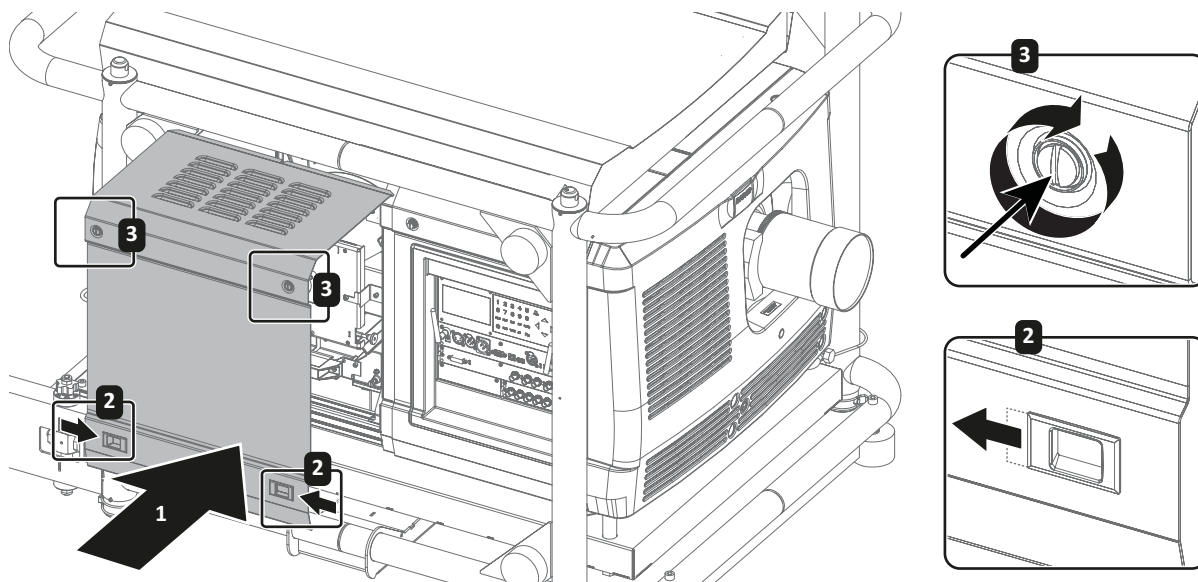
17.2 ランプ カバーの取り付け

必要な道具

マイナス ドライバー

ランプ カバーの取り付け方法

1. ランプ カバーを所定の場所に配置し、プロジェクターの方 (1) にスライドします。
2. 互いにロックをスライドし (2)、プロジェクターの方にカバーを押します。ロックを解除します。
3. 2 本の拘束ネジ (3) を締めます。



画像 17-3
ランプ カバーを取り付けます

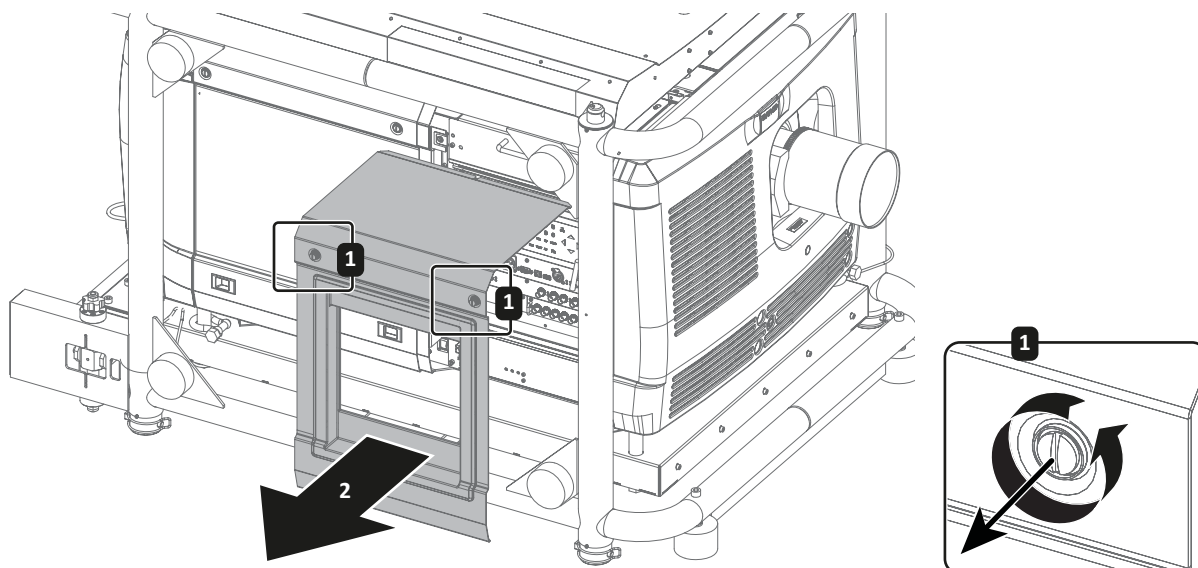
17.3 入力カバーの取り外し

必要な道具

マイナス ドライバー

入力カバーの取り外し方法

1. 2本の拘束ネジ (1) を外します。
2. 下側のロックメカニズムが緩むまでカバーを後ろに引っ張ります。
3. カバーを取り外します (2)。



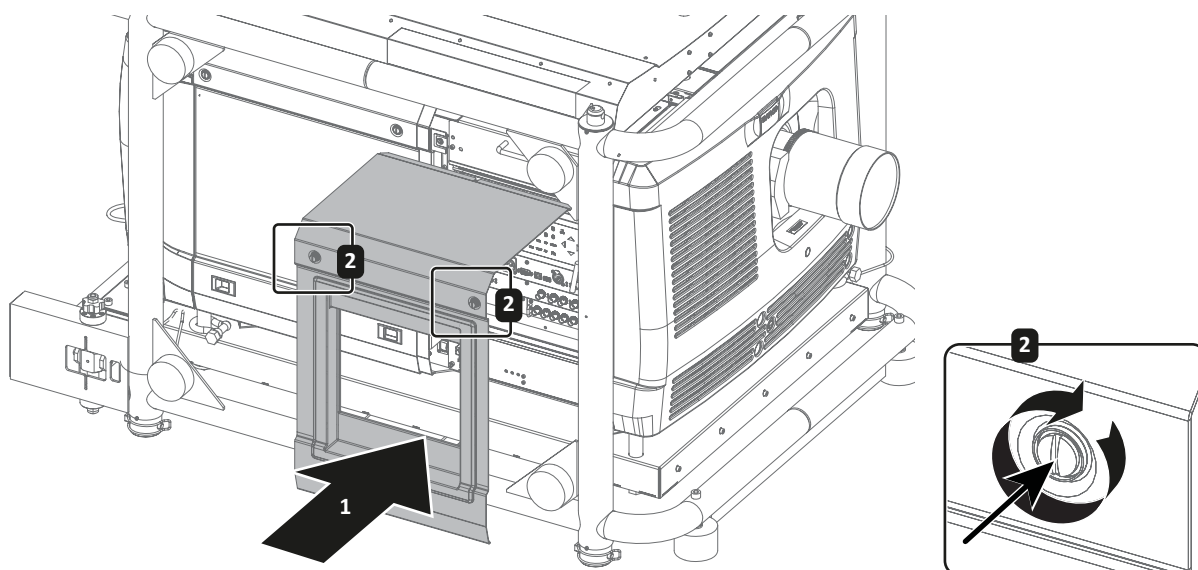
画像 17-4
入力カバーを取り外します

17.4 入力カバーの取り付け**必要な道具**

マイナスドライバー

入力カバーの取り付け方法

1. 入力カバーを所定の場所に配置し、プロジェクターの方 (1) にスライドします。
2. 下側のロックが留まるまでプロジェクターの方にカバーを押します。
3. 2本の拘束ネジ (2) を締めます。



画像 17-5
入力カバーを取り付けます

17.5 前面カバーの取り外し

必要な道具

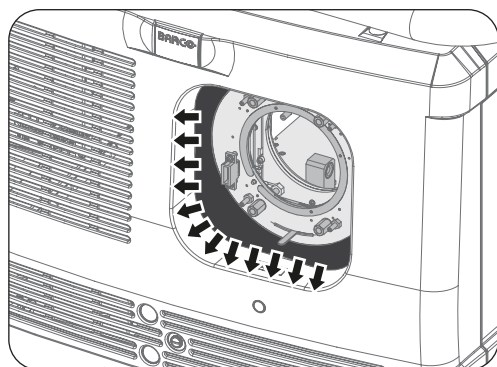
マイナスドライバー



前面カバーを取り外す前に、レンズを取り外す必要があります。この手順は、プロジェクターから既にレンズが取り外されていることを前提とします。

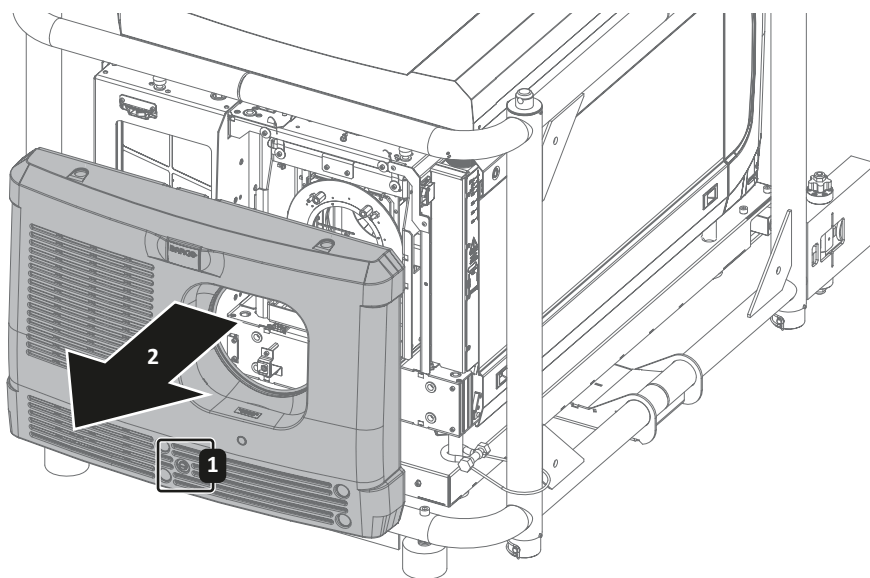
前面カバーの取り外し方法

1. レンズホルダーからゴム製のダストリングを取り外します。

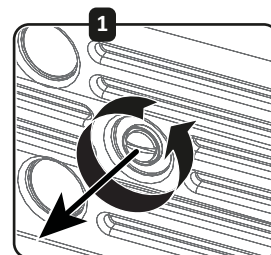


画像 17-6
ゴム製のダストリングを取り外します

2. 拘束ねじ (1) を取り外します。
3. 上側のロックメカニズムが緩むまでカバーを後ろに引っ張ります。
4. カバーを取り外します (2)。



画像 17-7
前面カバーを取り外します



17.6 前面カバーの取り付け

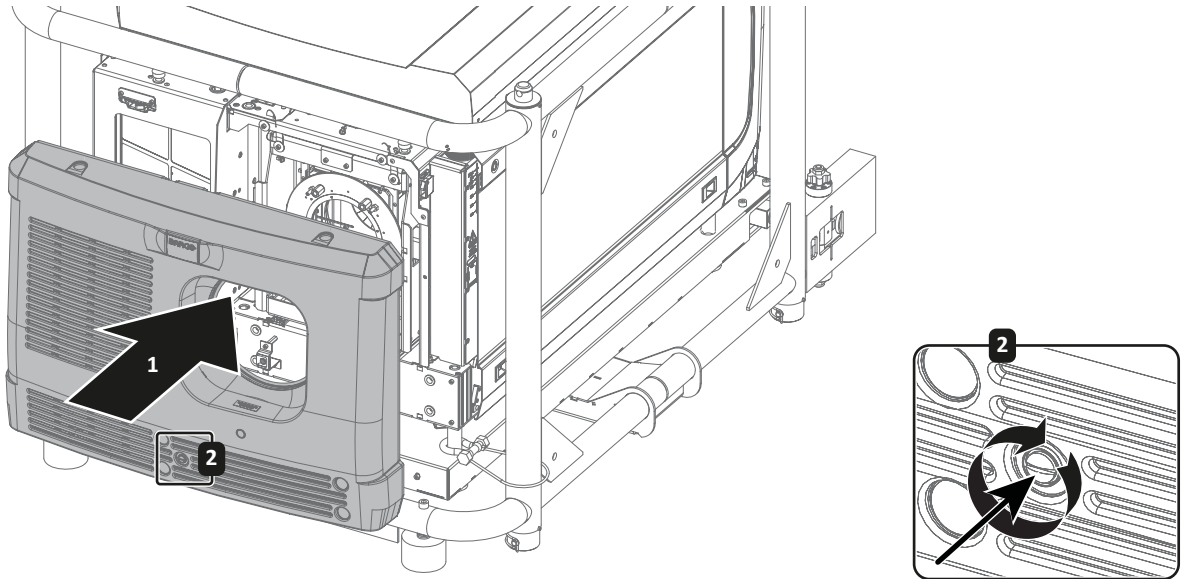
必要な道具

マイナスドライバー

前面カバーの取り付け方法

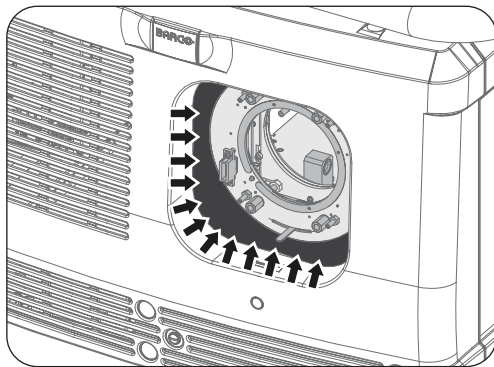
1. 前面カバーを所定の場所に配置し、プロジェクターの方 (1) にスライドします。

2. 上側のロックが留まるまでプロジェクターの方にカバーを押します。
3. 拘束ねじ (2) を締めます。



画像 17-8
前面カバーを取り付けます

4. レンズ ホルダーにゴム製のダスト リングを再度取り付けます。



画像 17-9
ゴム製のダスト リングを取り付けます

17.7 背面カバーの取り外し

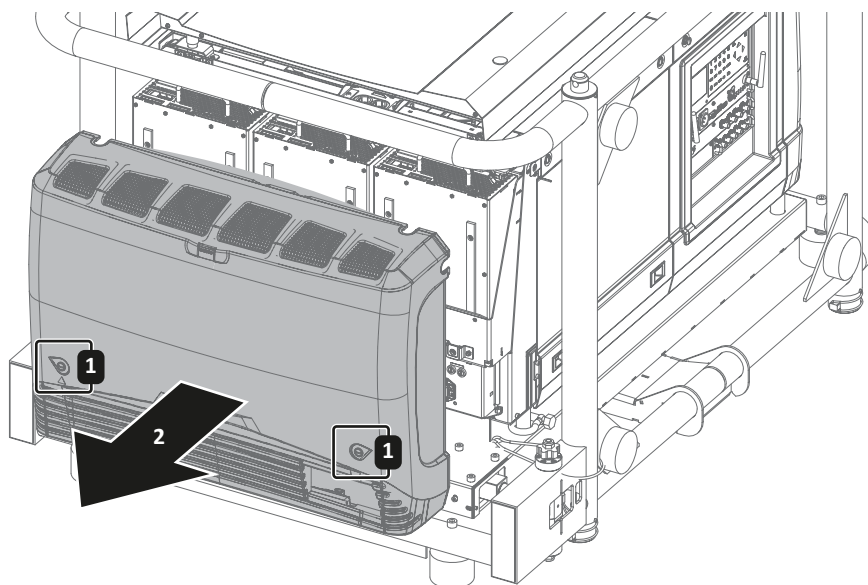
必要な道具

マイナス ドライバー

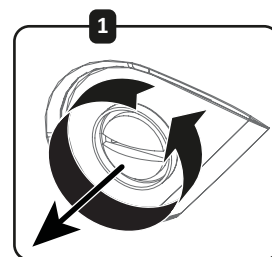
背面カバーの取り外し方法

1. 2 本の拘束ネジ (1) を外します。
2. 上側のロック メカニズムが緩むまでカバーを後ろに引っ張ります。
3. カバーを取り外します (2)。

17. プロジェクター カバーの取り外しと取り付け



画像 17-10
背面カバーを取り外します



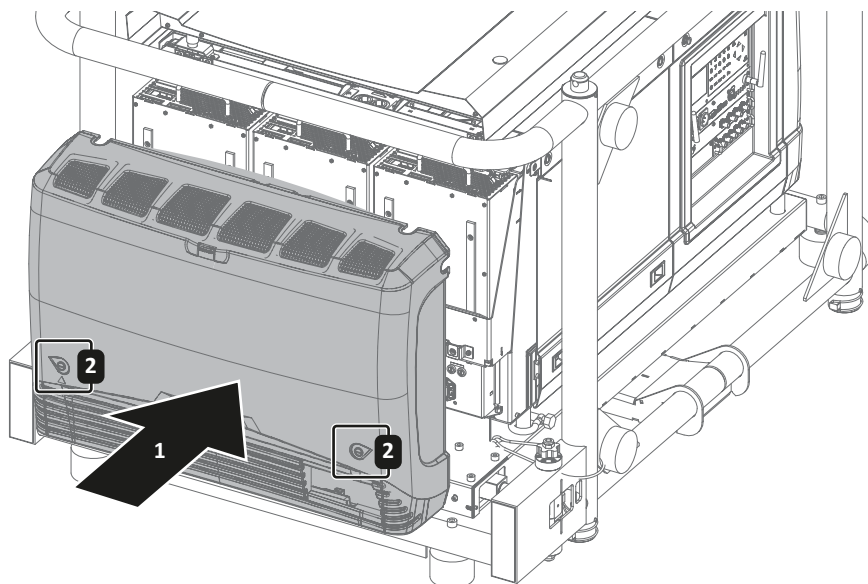
17.8 背面カバーの取り付け

必要な道具

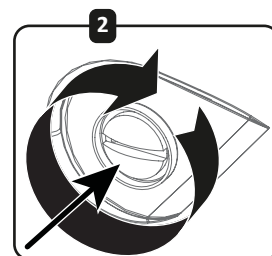
マイナスドライバー

背面カバーの取り付け方法

1. 背面カバーを所定の場所に配置し、プロジェクターの方 (1) にスライドします。
2. 上側のロックが留まるまでプロジェクターの方にカバーを押します。
3. 2本の拘束ネジ (2) を締めます。



画像 17-11
背面カバーを取り付けます



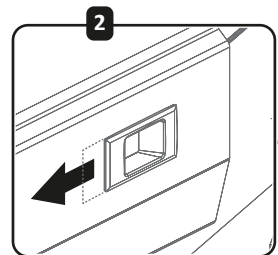
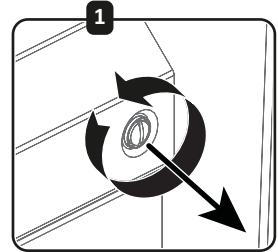
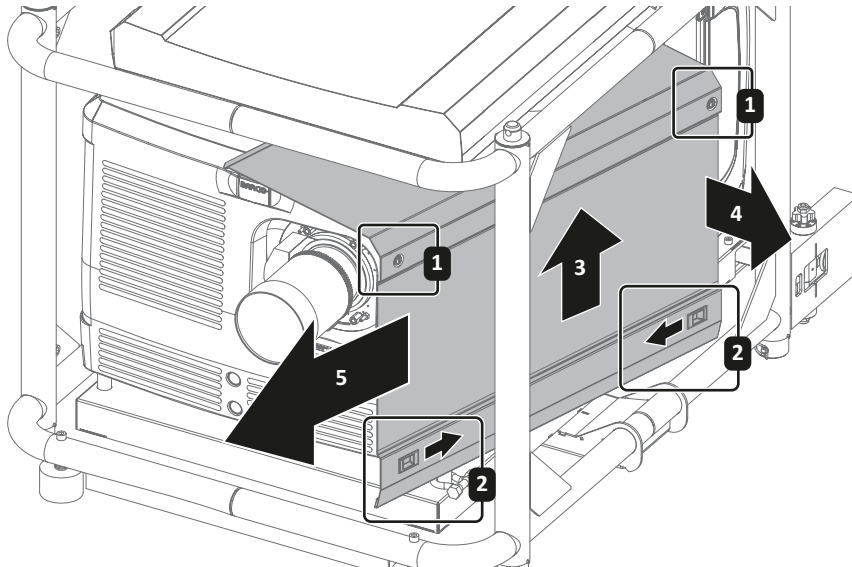
17.9 左側カバーの取り外し

必要な道具

マイナスドライバー

左側カバーの取り外し方法

1. 2本の拘束ネジ (1) を外します。
2. 互いの方向 (2) に2つのロックをスライドして緩めます。プロジェクターから下側を引っ張ります。
3. カバー (3) を少し持ち上げ、プロジェクターからカバーの背面が外れるように (4) フレームの前面 (5) でスライドします。



画像 17-12
左側カバーを取り外します

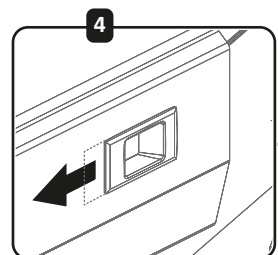
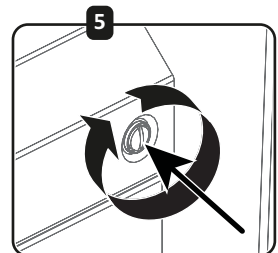
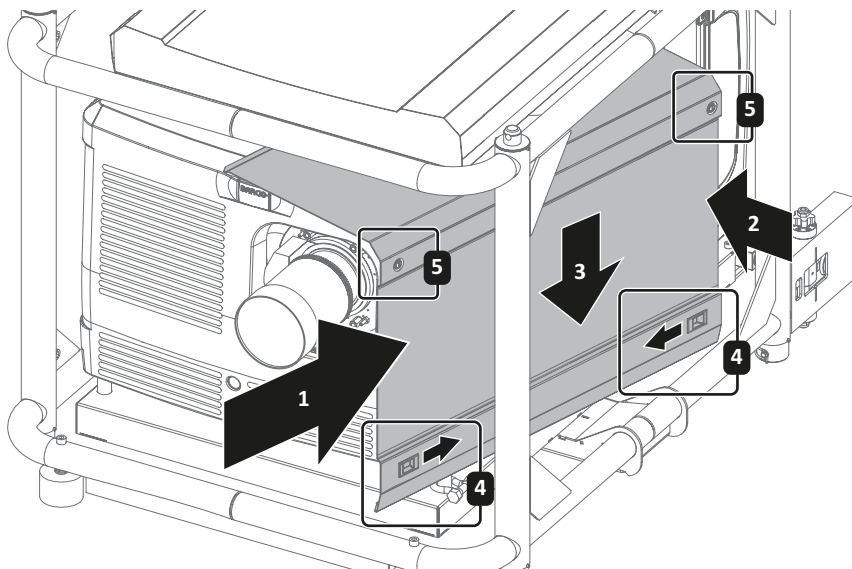
17.10 左側カバーの取り付け

必要な道具

マイナスドライバー

左側カバーの取り付け方法

1. プロジェクターの方にカバーの背面を外しながら (2)、フレームの前面でカバーをスライドします (1)。プロジェクターの上側にリセットするまでカバーを下げます (3)。
2. 互いにロックをスライドし (4)、プロジェクターの方にカバーを押します。ロックを解除します。
3. 2本の拘束ネジ (5) を締めます。



画像 17-13
左側カバーを取り付けます

A. 仕様

この章について

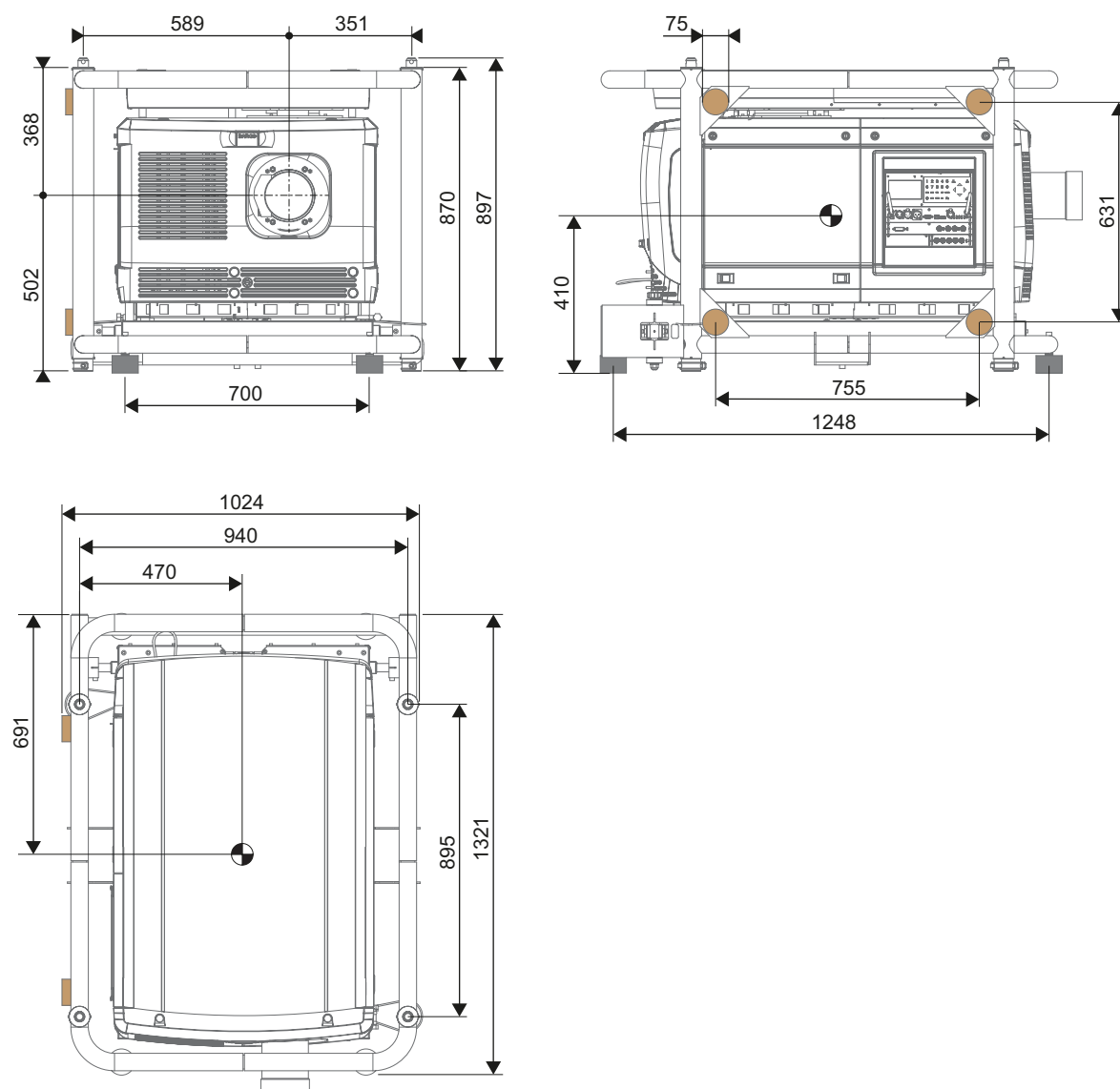
この章では、Barco HDQ 2K40 のすべての関係する仕様の概要を提供します。 特定の設定または構成でプロジェクターを使用する時に必要となるすべての外形寸法が図に指定されています。 また、プロジェクターが積み重ねの構成で使用される場合に適用できるレンズ間の距離も指定されます。 さらに、技術仕様の概要も入手できます。

概要

- Barco HDQ 2K40 の外形寸法
- Barco HDQ 2K40 の仕様
- 技術的規則

A.1 Barco HDQ 2K40 の外形寸法

外形寸法



画像 A-1
Barco HDQ 2K40 の外形寸法

A. 仕様

- ・ レンズ間の距離 (積み重ねられたプロジェクター): 870 mm

A.2 Barco HDQ 2K40 の仕様

概要

プロジェクタータイプ	2K 3 チップ DLP デジタル・ プロジェクター
使用技術	1.2 インチ DMD™ x3
解像度	2,048 x 1,080
輝度	40,000 中央ルーメン / 37,000 ANSI ルーメン
コントラスト比	2,000:1 (標準)
輝度均一性	90%
アスペクト比	2, 048 : 1,080
ScenergiX (エッジブレンディング)	水平・ 垂直エッジブレンディング
レンズタイプ	XLD、4K レンズ
レンズ	1:1; 1.45-1.8:1; 1.8-2.4:1; 2.2-3.0:1; 2.8-5.5; 5.5-8.5-1
光学レンズシフト	垂直: -100% ~ + 110% / 水平: +/-30% (記憶済みズーム・ レンズ上で)
色補正	P7
ランプ	7 kW xenon
ランプの寿命	500 時間
ランプを装着した搬送	いいえ
素早く取り替えられるランプ・ ハウス	あり
お客様によるバルブ交換	あり
ランプ保証 (現場での取り替え/工場での取り替え)	90 日、300 時間/上限 300 時間
シールドエンジン	標準
光学ダウザー	標準
ピクチャー・ イン・ ピクチャー	同時に 2 つのソース
方向	テーブル - サイド (縦長)
その他	DMX 512 コンソールで制御可能、ワーピング
DMX 512	標準
WARP	直接調整 OSD + ツールセット
統合ウェブ・ サーバー	あり
CLO (コンスタント照明出力)	標準
3D	アクティブ眼鏡 (オプション)、パッシブ Infitec (オプション)、パッシブ円偏光 (オプション)、トリプル・ フラッシュ最大 144 Hz
入力	DVI-I (アナログ RGB YUV を含む HDCP)、SDI/HDSDI/デュアル HDSDI/3G/BarcoLink
オプション入力	5-BNC RGBHV (RGBS/RGsB、YUV CS/SOY、コンポジットビデオ、S-ビデオ); DVI-I (アナログ RGB YUV を含む HDCP) + BarcoLink/SDI/HDSDI/Dual HDSDI/3G; 3D アクティブ入力 (HDMI/DisplayPort) 機能。SENSIO 3D
入力解像度	NTSC から QXGA まで (2,048x1,536)
最大ピクセル・ クロック	200 Mhz
ソフトウェア・ ツール	プロジェクター・ ツールセット + Android アプリ
制御	XLR 有線 + IR、RS232、Wifi、GSM (オプション)
ネットワーク接続	10/100 Base-T、RJ-45 接続、Wifi (オプション)
電源要件	200-240V /380-400V@50-60Hz

最大消費電力	8,000W
ノイズ・レベル (25°C/77°F での標準時)	61 dB(A)
動作周囲温度	0° ~ 35°C/ 32° ~ 104°F
動作湿度	0-80% (結露なし)
BTU消失	最大 27,331 BTU/h
寸法 幅×長さ×高さ	1,025 x 1,320 x 900mm / 40.35 x 51.96 x 35.43 インチ
重量	210kg (462.97 ポンド)
梱包サイズ	(LxWxH) 1,522 x 1,242 x 1,215 mm / 59.92 x 48.90 x 47.83 インチ
工場からの輸送重量	270kg (595.25 ポンド)
標準アクセサリ	無線/XLR 有線強化型リモート・コントロール、調整可能なフレーム/クランプ
認証規格	UL60950-1 および EN60950-1 に準拠 FCC パート 15 クラス A および CE EN55022 クラス A、RoHS に準拠
保証	2 年 (標準) / 5 年まで延長可能

A.3 技術的規則

認証



画像 A-2
RoHS



画像 A-3
RoHS 正常



画像 A-4
CE マーク

B. 標準ソース ファイル

B.1 表の概要

表の概要

以下の標準の画像ファイルは、プロジェクターであらかじめプログラミングされています。

名前 ⁶	Fvert Hz ⁷	FHor kHz ⁸	Fpix MHz ⁹	Ptot ¹⁰	Pact ¹¹	Ltot ¹²	Lact ¹³
640x350@85	85,079	37,860	31,500	832	640	445	350
640x400@85	85,079	37,860	31,500	832	640	445	400
640x480@60	59,940	31,668	25,175	800	640	525	480
640x480@72	72,888	30,288	19,687	832	640	520	480
640x480@75	74,999	37,500	31,500	840	640	500	480
640x480@85	85,009	43,270	36,000	832	640	509	480
720x400@85	85,040	37,928	35,500	936	720	446	400
800x600@50	50,000	31,250	32,000	1024	800	625	600
800x600@56	56,251	35,157	36,001	1024	800	625	600
800x600@60	60,317	37,879	40,000	1056	800	628	600
800x600@72	72,188	48,077	50,000	1040	800	666	600
800x600@75	75,001	46,876	49,501	1056	800	625	600
800x600@85	85,062	53,674	56,250	1048	800	631	600
848x480@60	60,000	31,020	33,750	1088	848	517	480
1024x768@43i	86,957	35,522	44,900	1264	1024	817	768
1024x768@50	50,000	40,000	53,437	1336	1024	800	768
1024x768@60	60,004	48,363	65,000	1344	1024	806	768
1024x768@70	70,068	56,475	74,999	1328	1024	806	768
1024x768@75	75,030	60,024	78,751	1312	1024	800	768
1024x768@85	84,996	68,677	94,499	1376	1024	808	768
1152x864@75	74,999	67,499	107,999	1600	1152	900	864
1280x768@60	59,870	47,776	79,499	1664	1280	798	768
1280x768@75	74,992	60,288	102,249	1696	1280	805	768
1280x768@85	84,838	68,634	117,502	1712	1280	809	768
1280x768RB@60	59,994	47,396	68,250	1440	1280	790	768
1280x800@60	59,910	49,306	71,000	1480	1280	823	800
1280x960@50	50,000	50,000	90,000	1800	1280	1000	960
1280x960@60	59,999	59,999	107,998	1800	1280	1000	960
1280x960@85	85,005	85,940	128,505	1728	1280	1011	960
1280x1024@50	50,000	52,801	89,550	1696	1280	1056	1024
1280x1024@60	60,018	63,980	107,997	1688	1280	1066	1024
1280x1024@75	75,023	79,974	134,997	1688	1280	1066	1024

6. 名前:ファイル名、設定を含む。

7. Fvert Hz:ソースの垂直フレーム周波数

8. FHor kHz:ソースの水平フレーム周波数

9. Fpix MHz:ピクセル周波数

10. Ptot:横方向ライン 1 本上の合計ピクセル

11. Pact:横方向ライン 1 本上のアクティブなピクセル

12. Ltot:1 フィールドあたりの合計ライン数。

13. Lact:1 フィールドあたりのアクティブなライン数。

B. 標準ソース ファイル

名前 ⁶	Fvert Hz ⁷	FHor kHz ⁸	Fpix MHz ⁹	Ptot ¹⁰	Pact ¹¹	Ltot ¹²	Lact ¹³
1280x1024@85	85,027	91,149	157,506	1728	1280	1072	1024
1360x768@60	60,15	47,752	85,500	1792	1366	798	768
1366x768@60	59,790	47,712	85,500	1792	1366	798	768
1400x1050@50	50,000	54,500	94,618	1736	1400	1090	1050
1400x1050@60	59,979	65,317	121,751	1864	1400	1089	1050
1400x1050@75	74,866	82,277	155,998	1896	1400	1099	1050
1400x1050@85	84,958	93,879	179,497	1912	1400	1105	1050
1400x1050RB@60	59,946	64,742	100,997	1560	1400	1080	1050
1440x900@60	59,887	55,935	106,500	1904	1440	934	900
1440x900@75	74,984	70,635	136,750	1936	1440	942	900
1440x900@85	84,842	80,430	157,000	1952	1440	948	900
1440x900RB@60	59,901	55,469	88,750	1600	1440	926	900
1600x900RB@60	60,000	60,000	108,000	1800	1600	1000	900
1600x1200@50	50,000	62,500	135,000	2160	1600	1250	1200
1600x1200@60	60,001	75,002	162,004	2160	1600	1250	1200
1600x1200@65	64,998	81,248	175,496	2160	1600	1250	1200
1600x1200@70	69,997	87,497	188,993	2160	1600	1250	1200
1600x1200@75	74,998	93,747	202,414	2160	1600	1250	1200
1600x1200@85	84,998	106,247	229,494	2160	1600	1250	1200
1680x1050@60	59,954	65,290	146,250	2240	1680	1089	1050
1680x1050@75	74,892	82,306	187,000	2272	1680	1099	1050
1680x1050@85	84,941	93,859	214,750	2288	1680	1105	1050
1680x1050RB@60	59,883	64,674	119,000	1840	1680	1080	1050
1792x1344@60	60,000	83,640	204,751	2448	1792	1394	1344
1792x1344@75	74,996	106,270	260,999	2456	1792	1417	1344
1856x1392@60	59,995	86,333	218,251	2528	1856	1439	1392
1920x1140@60	60,001	90,001	234,002	2600	1920	1500	1140
1920x1200@50	50,000	61,816	158,250	2560	1920	1238	1200
1920x1200@60	59,883	74,555	193,235	2592	1920	1245	1200
1920x1200RB@60	59,952	74,041	154,000	2080	1920	1235	1200
1920x1440@60	60,001	90,001	234,002	2600	1920	1500	1200
2048x1080RB@50	50,000	56,250	139,948	2488	2048	1125	1080
2048x1080RB@60	60,000	67,500	157,140	2328	2048	1125	1080
2048x1536RB@60	59,980	94,769	209,250	2208	2048	1580	1536
hd-1280x720@24p	24,000	18,000	74,250	4125	1280	750	720
hd-1280x720@25p	25,000	18,750	74,250	3960	1280	750	720
hd-1280x720@30p	30,000	22,500	74,250	3300	1280	750	720
hd-1280x720@50p	60,000	37,500	74,250	1980	1280	750	720
hd-1280x720@60p	60,000	45,000	74,250	1650	1280	750	720
hd-1920x1035@2997i	59,94	33,176	74,176	2200	1920	562	517
hd-1920x1035@30i	60,000	33,750	74,250	2200	1920	562	517
hd-1920x1080@24p	24,000	27,000	74,250	2750	1920	1125	1080
hd-1920x1080@24sf	48,00038,	27,000	74,250	2750	1920	562	540
hd-1920x1080@25i	50,000	28,125	74,250	2640	1920	562	540
hd-1920x1080@25p	25,000	28,125	74,250	2640	1920	1125	1080

名前 ⁶	Fvert Hz ⁷	FHor kHz ⁸	Fpix MHz ⁹	Ptot ¹⁰	Pact ¹¹	Ltot ¹²	Lact ¹³
hd-1920x1080@30i	60,000	33,750	74,250	2200	1920	562	540
hd-1920x1080@30p	30,000	33,750	74,250	2200	1920	1125	1080
hd-1920x1080@29,97	59,940	33,716	74,176	2200	1920	562	540
hd-1920x1080_2@25i	50,000	31.25	74,250	2376	1920	625	540
hd-1920x1080@50p	50,000	56,250	148,500	2640	1920	1125	1080
hd-1920x1080@60p	60,000	67,500	148,500	2200	1920	1125	1080
VIDEO525	59,940	15,734	13,500	858	720	262	242
VIDEO525p	59,940	31,469	27,000	858	720	525	484
VIDEO625	50,000	15,625	13,500	864	720	312	288
VIDEO625p	50,000	31,250	27,000	864	720	625	576

表 B-1

C. DMX チャート

概要

- DMX チャート、基本
- DMX チャート、完全
- DMX チャート、拡張

C.1 DMX チャート、基本

概要

チャンネル	機能	値	デフォルト	アクション
1	強度	0 - 5	255	機械シャッターが閉じています。
		6 - 255		出力の電子コントラスト
2	機能選択	0 - 7	0	機能なし
		8 - 15		レイアウト 1 を有効化 (メイン全画面) (2 秒間押した場合)
		16 - 23		レイアウト 2 を有効化 (PiP 右上) (2 秒間押した場合)
		24 - 31		レイアウト 3 を有効化 (上下分割) (2 秒間押した場合)
		32 - 39		レイアウト 4 を有効化 (右上分割) (2 秒間押した場合)
		40 - 47		レイアウト 5 を有効化 (2 秒間押した場合)
		48 - 55		レイアウト 6 を有効化 (2 秒間押した場合)
		56 - 63		レイアウト 7 を有効化 (2 秒間押した場合)
		64 - 71		レイアウト 8 を有効化 (2 秒間押した場合)
		72 - 79		レイアウト 9 を有効化 (2 秒間押した場合)
		80 - 87		レイアウト 10 を有効化 (2 秒間押した場合)
		88 - 95		入力 1 を有効化 (2 秒間押した場合)
		96 - 103		入力 2 を有効化 (2 秒間押した場合)
		104 - 111		入力 3 を有効化 (2 秒間押した場合)
		112 - 119		入力 4 を有効化 (2 秒間押した場合)
		120 - 207		機能なし
		208 - 215		電源オン / ランプ オン (5 秒間押した場合)
		216 - 223		スタンバイ / ランプ オフ (5 秒間押した場合)
		224 - 231		XLR 出力電圧オン (5 秒間押した場合)
		232 - 239		XLR 出力電圧オフ (5 秒間押した場合)
		240 - 255		機能なし

C.2 DMX チャート、完全

概要

チャンネル	機能	値	Default	アクション
1	強度	0 - 5	255	機械シャッターが閉じています。
		6 - 255		出力の電子コントラスト
2	輝度	0 - 255	128	入力で明るさを 0 ~ 100% の間で調整します

チャンネル	機能	値	Default	アクション
3	コントラスト	0 - 255	128	入力でコントラストを 0 ~ 100% の間で調整します
4	入力選択	0 - 87	0	機能なし
		88 - 95		入力 1 (2 秒間押した場合)
		96 - 103		入力 2 (2 秒間押した場合)
		104 - 111		入力 3 (2 秒間押した場合)
		112 - 119		入力 4 (2 秒間押した場合)
		120 - 255		機能なし
5	機能選択	0 - 31	0	機能なし
		32 - 63		フォーカス モーター
		64 - 95		ズーム モーター
		96 - 127		レンズを左右に移動
		128 - 159		レンズを上下に移動
		160 - 191		電源オン/ランプ オン (255 でチャンネル 6 と 7 を一緒に 5 秒間押す)
		192 - 223		スタンバイ/ランプ オフ (255 でチャンネル 6 と 7 を一緒に 5 秒間押す)
		224 - 255		レンズを中央の位置に戻します (5 秒間押す)
6	モーター稼働 > >	0 - 31	0	停止
		32 - 63		実行
		64 - 223		機能なし
		224 - 255		最大位置にレンズを移動
7	モーター稼働 < <	0 - 31	0	停止
		32 - 63		実行
		64 - 223		機能なし
		224 - 255		最小位置にレンズを移動
8	フリー	0 - 255		
9	ランプ電源	0 - 24	0	100% パワー
		25 - 49		95% パワー
		50 - 74		90% パワー
		75 - 99		85% パワー
		100 - 124		80% パワー
		125 - 149		75% パワー
		150 - 174		70% パワー
		175 - 199		65% パワー
		200 - 224		60% パワー
		225 - 255		55% パワー
10	フリー	0 - 255		

C.3 DMX チャート、拡張

概要

チャンネル	機能	値	Default	アクション
1	強度	0 - 5	255	機械シャッターが閉じています。
		6 - 255		出力の電子コントラスト

チャンネル	機能	値	Default	アクション
2	輝度	0 - 255	128	入力で明るさを 0 ~ 100% の間で調整します
3	コントラスト	0 - 255	128	入力でコントラストを 0 ~ 100% の間で調整します
4	入力選択	0 - 87	0	機能なし
		88 - 95		入力 1 (2 秒間押した場合)
		96 - 103		入力 2 (2 秒間押した場合)
		104 - 111		入力 3 (2 秒間押した場合)
		112 - 119		入力 4 (2 秒間押した場合)
		120 - 255		機能なし
5	レンズ コントロール	0 - 7	0	機能なし
		8 - 15		レンズを右に移動
		16 - 23		機能なし
		24 - 31		レンズを左に移動
		32 - 39		機能なし
		40 - 47		レンズを上に移動
		48 - 55		機能なし
		56 - 63		レンズを下に移動
		64 - 231		機能なし
		232 - 239		レンズを中央に戻します (5 秒間押す)
		240 - 247		レンズのズームとフォーカスを補正します (5 秒間押す)
		248 - 255		機能なし
6	フォーカス (MSB)	0 - 255	128	粗いレンズ フォーカス調整 ¹⁴
7	フォーカス (LSB)	0 - 255	128	詳細なレンズ フォーカス調整 ¹⁴
8	ズーム (MSB)	0 - 255	128	粗いレンズ ズーム調整 ¹⁴
9	ズーム (LSB)	0 - 255	128	詳細なレンズ ズーム調整 ¹⁴
10	ランプ コントロール	0 - 7	0	ランプ パワー 100%
		8 - 15		ランプ パワー 95%
		16 - 23		ランプ パワー 90%
		24 - 31		ランプ パワー 85%
		32 - 39		ランプ パワー 80%
		40 - 47		ランプ パワー 75%
		48 - 55		ランプ パワー 70%
		56 - 63		ランプ パワー 65%
		64 - 71		ランプ パワー 60%
		72 - 79		ランプ パワー 55%
		80 - 207		機能なし
		208 - 215		電源オン / ランプ オン (5 秒間押した場合)
		216 - 223		スタンバイ / ランプ オフ (5 秒間押した場合)
		224 - 231		XLR 出力電圧オン (5 秒間押した場合)
		232 - 239		XLR 出力電圧オフ (5 秒間押した場合)
		240 - 255		機能なし

14. レンズ補正時のみ

D. 環境情報

概要

- ・ 廃棄に関する情報
- ・ Rohs 指令対応
- ・ 製造拠点
- ・ 輸入元連絡先情報

D.1 廃棄に関する情報

廃棄に関する情報

廃電気電子機器



製品上のこのアイコンは、廃電気電子機器を統制する欧州指令 2012/19/EU に基づき、本製品がその他の一般廃棄物と共に廃棄できないことを示しています。廃棄機器を廃電気電子機器のリサイクルの指定収集場所に持ち込んで処理してください。無制御の廃棄物処理から環境または人体への危険の可能性を防止するために、その他の廃棄物からこれらのものを分離し、物的資源の持続可能な再利用を促進するために責任を持ってリサイクルしてください。

本製品のリサイクルに関する詳細情報は、地域の役所または地方自治体の廃棄物処理サービスにお問い合わせください。

詳細については、Barco ウェブ サイトを参照してください。 <http://www.barco.com/en/AboutBarco/weee>

製品の電池の破棄



本製品では、一般廃棄物から分別して収集および処理する必要がある 2006/66/EC 指定の対象となる電池を使用しています。

指定した値を超える鉛 (Pb)、水銀 (Hg)、またはカドミウム (Cd) が電池に含まれる場合は、これらの化学物質のアイコンがバツ印付き車輪容器アイコンの下に表示されます。

電池の分別収集に参加することにより、適切な廃棄を行って、環境および人体に悪影響を及ぼす可能性を回避できます。

ランプの廃棄

保証期限を過ぎた古い電球は、以下のとおり廃棄してください。電球を数枚重ねたキャンバスまたは厚みのある布で包みます。表面の硬い場所に置き、そのエンベロープをハンマーで強く叩いて粉々にします。粉々にしていない電球を通常のごみ容器に入れないでください。

Xenon ランプには、機能上の理由から少量の放射性物質 (ランプあたり 1000 ベクレル未満) が意図的に追加されています。これらのランプは、IAEA 基本安全基準 BSS 115 に従って、消費者製品として調整制御下で製造されています。廃棄は国家規制に従って行う必要があります。たとえば、欧州は WEEE 規制が適用されます。詳細な指針は、ランプ供給元の関連ユーザーマニュアルも参照してください。

D.2 Rohs 指令対応

中国大陆 RoHS (中国 ROHS 指令への対応情報)

根据中国大陆《电子信息产品污染控制管理办法》(也称为中国大陆 RoHS), 以下部份列出了本产品中可能包含的有毒有害物质或元素的名称和含量。



電子情報機器による汚染を防止するために中国によって管理されている、危険および有害物質とその内容物の表のことです。

零件項目(名称) 成分名	有毒有害物質或元素 有害性物質および成分					
	鉛 Pb	汞 Hg	鎘 Cd	六价铬 Cr6+	多溴联苯 PBB	多溴二苯醚 PBDE
印制电路配件	○	○	○	○	○	○
プリント回路実装品						
插入式插件	○	○	○	○	○	○
プラグ アセンブリ						
外接電(線)纜	○	○	○	○	○	○
外部ケーブル						
内部线路	○	○	○	○	○	○
内部配線						
散热片(器)	○	○	○	○	○	○
放熱板						
光学镜头	x	○	○	○	○	○
光学レンズ						
底架	○	○	○	○	○	○
筐体						
外壳	○	○	○	○	○	○
エンクロージャ						
螺帽,螺钉(栓),螺旋(釘),垫圈,紧固件	○	○	○	○	○	○
ナット、ボルト、ネジ、ワッシャー、留め具						
電源供应器	○	○	○	○	○	○
電源装置						
风扇	○	○	○	○	○	○
ファン						
键盘	○	○	○	○	○	○
キーボード						
显示(器)	○	○	○	○	○	○
ディスプレイ						
正面(前)面板	○	○	○	○	○	○
前面パネル						
金属制品[制造]	○	○	○	○	○	○
金属部品						
金属制品[制造]	○	○	○	○	○	○
プラスチック部品						
電池(組)	○	○	○	○	○	○
バッテリー						
文件说明书	○	○	○	○	○	○
印刷版の取扱説明書						
光盘说明书	○	○	○	○	○	○
CD マニュアル						
装置配件	○	○	○	○	○	○
インストールキット						

O: 表示该有毒有害物質在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T 11363-2006 标准规定的限量要求以下。

O: この部品のすべての同質の素材に含まれるこの危険または有害物質が、SJ/T11363-2006 要件で定められる上限よりも低いことを示します。

X: 表示该有毒有害物質至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T 11363-2006 标准规定的限量要求。

X: この部品のすべての同質の素材に含まれるこの危険または有害物質の少なくとも 1 つが、SJ/T11363-2006 要件で定められる上限よりも高いことを示します。

トルコ Rohs 指令対応



■ Türkiye Cumhuriyeti: AEEE Yönetmeliğine Uygundur.

[トルコ共和国:WEEE 規格準拠]

D.3 製造拠点

工場

Barco NV

Noordlaan 5, B-8520 Kuurne (ベルギー)

Barco Visual (北京) Electronics Co., Ltd

巴可伟视 (北京) 电子有限公司

No.16 Changsheng Road, Changping District, 102200, 北京、中国

北京市昌平区中关村科技园区昌平园昌盛路16号 邮政编码：102200

製造国情報

製造国は製品自体の製品 ID ラベルに表記されています。

製造年月

製造年月は製品自体の製品 ID ラベルに表記されています。

D.4 輸入元連絡先情報

連絡先

お住まいの地域の輸入元については、Barco に直接お問い合わせいただくか、各地にある Barco のオフィスのいずれかにご連絡ください。各オフィスの連絡先情報は、Barco のウェブサイト www.barco.com に記載されています。

索引

数字/記号

技術的規則 315
 彩度調整 118
 最小遅延 92
 環境情報 325
 Rohs 指令対応 325
 自動減光 295
 過熱時 295
 通信接続 44
 再調整 302
 ランプ 302
 輸入元 327
 仕様 313
 入力 41
 はじめに 41
 全般 19
 ダウンロードプロジェクト ツールセット 19
 プラグインのダウンロード 19
 拠点 327
 接続 44
 通信 44
 日付 296
 設定 296
 時間 296
 設定 296
 測定 278
 温度 278
 電圧 278
 ファンの速度 278
 製造 327
 許可 303
 セキュリティ警告 303
 クリア 303
 診断 277-278, 280, 282-284
 測定 278
 温度 278
 電圧 278
 ファンの速度 278
 通知 283
 傾斜センサー 284
 バージョン 277
 ボード ID 282
 ロギング 280
 通信 41, 44-46
 DMX 44
 Ethernet 46
 RS232 45
 RS422 45
 USB ポート 46
 ステータス ライト 46
 はじめに 41
 3D 入力 43
 接続性 43
 3D 入力モジュール 43
 3D 103, 106-111, 220, 223-224
 3D 非同期、反転 111, 224
 自動検出 107
 出カリファレンス遅延 223
 ステータス 106
 スワップされたフィールド 110
 スワップされた目 110
 第 2 入力 109
 ダーク タイム 220
 入力タイプ 108
 反転 3D 非同期 111, 224
 フィールド優先度 110
 モード 103
 5 ケーブル設定 90
 5 ケーブル入力 42
 接続性 42

ENGLISH TERMS

CLO ターゲット 167
 CLO モード 165
 DVI 設定 88
 DMX 入力 44
 DMX 出力 44
 DMX インターフェイス 44
 DMX チャート 321-322
 拡張 322
 完全 321
 基本 321
 DMX 246, 248-250, 252-254
 Art-Net 249
 DMX アドレス 246
 DMX ユニバース 248-249
 シャットダウン 253
 シャットダウンまでの時間 254
 前面 XLR 出力電圧 250
 モニター 252
 DVI 入力 42
 EDID 98-99, 101
 作成 99
 カスタム ファイル 99
 削除 101
 カスタム ファイル 101
 カスタム ファイル 99, 101
 作成 99
 削除 101
 入力の設定 98
 EDID 102
 カスタム ファイル 102
 すべて削除 102
 すべて削除 102
 カスタム ファイル 102
 Ethernet 46
 Ethernet 接続 231-234, 236-238, 240-242, 244
 DHCP、有線接続 232
 DHCP、ワイヤレス接続 240
 IP アドレス、有線接続 233
 IP アドレス、ワイヤレス ネットワーク 241
 サブネット マスク、有線接続 234
 サブネット マスク、ワイヤレス ネットワーク 242
 デフォルト ゲートウェイ、有線接続 236
 デフォルト ゲートウェイ、ワイヤレス接続 244
 ワイヤレス アクセス ポイント 238
 ワイヤレス ネットワークの有効化 237
 ワイヤレス設定 238
 FLEX 270-271
 FLEX 光出力構成 271
 OSD から 271
 光出力構成 270
 説明 270
 GSM 構成 268
 GSM 構成 266
 HDMI 選択 90
 HDSDI 入力 42
 IR コントロール 245
 設定 245
 LPS 電源 167
 PIN コード 266
 入力 266
 PIN コードを入力 266
 PiP 148-151
 位置 151
 サイズ 150
 ソースの選択 149
 はじめに 148
 有効化 148
 PIN コード 268
 入力 268
 PIN コードの入力 268
 RCU 21-24, 63, 69-70

XLR アダプタ 23
XLR アダプタ 23
アドレス 70
さまざまな使用方法 24
使用方法 69
用語概要 63
ラグド ケース 22
RS232 45
RS422 45
Scenergix 207-211, 213, 216, 220
 起動 208
 黒レベル 216
 白レベル調整 213
 重複エリア 213
 データの二重化 211
 パターン 209
 ブレンド領域 213
 ライン調整 210
 リセット 220
ScenergiX 207-208
 準備 208
 はじめに 207
Scheimpflug 57
SDI 設定 88
SIM カード 267
 交換 267
SIM カード 267
 ブロック 267
SMS サブスクリプション 268
SMS サービス 272-273
 情報要求 272
 通知要 272
 ランプ点灯許可 273
UPS をプロジェクター機器に接続 29
USB ポート 46
USB メモリ 290
Y-Δ (wey-delta) 構成 26
 Δ 26
 delta 26
 wey 26
 Y 26
Z 軸、現在の出力光 169

あ

アクセス 26
アスペクト比 128
アドバンス設定 87
 入力モジュール 87
アドバンス設定 88, 90
 HDMI 選択 90
 SDI 設定 88
 ディスプレイ ポート選択 90
アドレス 70
 プログラム 70
 RCU 70
安全 7-11
 火災 9
 感電 8
 けが 8
 修理点検 11
 バッテリーの爆発 11
 プロジェクターの損傷 10
 冷却液回路 9
安全上の重要な注意 8
安全上の注意 7

い

位相調整 119
位置 257
 バー スケール 257
 メニュー 257
色温度 121-123
 カスタム値 122

固定値 121, 123
色スペース 205
インストール プロセスの概要 19

か

外形寸法 313
 プロジェクター 313
カスタム ファイルのコピー 138
カスタム ファイルの削除 135
カスタム ファイルの名前変更 137
カスタム設定の保存 141
カスタム設定の保存 294
画像 115, 128, 130-141
 アスペクト比 128
 カスタム設定の保存 141
 画像サービス 132-140
 オプション - ファイルの読み込み 139
 オプション - 自動画像配置 140
 カスタム ファイルの削除 135
 コピー 138
 手動読み込み 133
 すべてのファイルの削除 136
 名前変更 137
 ファイル操作 132
 ファイルの読み込みフィルタ 134
 ファイル 132
 スプラッシュ画像 141
 ソースのタイミング 130
 ソースのタイミング 131
 クランプ遅延 131
 クランプ幅 131
 タイミング詳細設定 131
 タイミング 130-131
 クランプ遅延 131
 クランプ幅 131
 タイミング詳細設定 131
 ファイル サービス 132
画像ファイル 132
画像サービス 139
 オプション - ファイルの読み込み 139
画像サービス - オプション 140
 自動画像配置 140
画像サービス 132-138, 140
 オプション - 自動画像配置 140
 カスタム ファイル 138
 カスタム ファイルの削除 135
 手動読み込み 133
 すべてのファイルの削除 136
 名前変更 137
 ファイル操作 132
 ファイルの読み込みフィルタ 134
 ファイル 132
画像の方向 172
画像ファイル サービス オプション 139
 ファイルの読み込み 139
画像メニュー 116
 画像設定 116
画像メニュー 115-117, 119, 121-124, 127
 概要 115-116
 画像設定 116-117, 119, 121-124, 127
 位相 119
 色温度 (カスタム) 122
 色温度 (固定) 121, 123
 輝度 117
 コントラスト 116
 デフォルト 127
 入力バランス、調整 124
カバー 305-311
 前面カバー 308
 取り外し 308
 前面カバー 308
 設置 308
 取り付け 305
 取り外し 305
 入力カバー 307

設置 307
 入力カバー 306
 取り外し 306
 背面カバー 309-310
 設置 310
 取り外し 309
 左側カバー 310
 取り外し 310
 左側カバー 311
 設置 311
 ランプカバー 305-306
 設置 306
 取り外し 305
 下面のダスト フィルタ 298
 下面 298
 ダスト フィルタ 298
 ガンマ調整 204

き

機器の設置 21
 起動 79
 調整モード 79
 輝度調整 117
 吸気口と排気口 18
 吸気 18
 口 18
 排気口 18
 共通のプロジェクター アドレス 229
 強度 203

く

クイック言語 76
 選択 76
 クイック設定 73, 75
 PIP 75
 調整 73
 テキストのオン/オフ 73
 レンズ 73, 75
 LENS (レンズ) キー 73
 レンズ機能 75
 空白調整 201

け

警告 9
 冷却液回路 9
 言語 76
 選択 76
 言語の選択 259

こ

工場出荷時のデフォルト 289
 高度な設定 88
 DVI 設定 88
 固定 60
 レンズホルダーの前面プレート 60
 コントラスト調整 116

さ

サービス モジュール 271
 光出力制御 271
 光出力の設定、SMS 271
 サービス 289
 工場出荷時のデフォルト 289
 サービス 275, 277-278, 280, 282-285, 290, 292-296
 自動減光 295
 過熱時 295
 日付 296
 設定 296
 時間 296

設定 296
 概要 275
 診断 277-278, 280, 282-284
 測定 278
 通知 283
 傾斜センサー 284
 バージョン 277
 ボード ID 282
 ロギング 280
 ID 275
 USB メモリ 290
 カスタム設定の保存 294
 内部サービス パターン 285
 フォーマッターのリセット 292
 リフィル モード 293
 内部サービス パターン 285
 サービス 277
 診断 277

し

シグナルなし 94-96
 シャットダウン 95
 シャットダウンまでの時間 96
 背景色 94
 背景ロゴ 95
 自動減光 97, 163-164
 一時停止時 163
 過熱時 164
 シグナルが検出されない場合 163
 シグナルなし 97
 仕様 314
 Barco HDQ 2K40 314
 紹介 63, 70-71
 RCU とローカル キーパッド 63
 ソースの選択 71
 プロジェクター アドレス 70
 用語概要 63
 使用できるレンズ 49
 使用できる 49
 レンズ 49
 情報 268
 SMS によるリクエスト 268
 使用方法 69
 RCU 69
 リモコン 69
 初期検査 17
 ショートカット キー 81, 256
 シリアル通信 45
 シリアル通信 230
 インターフェース標準 230
 ポーレート設定 230
 診断 277

す

スイッチ オフ 68
 スイッチオン 65
 スケジューラー 264-265
 On/off 265
 タスク 264
 削除 264
 タスクを削除 264
 有効または無効 265
 スケジューラー 261
 新しいタスクを作成 261
 タスク 261
 作成 261
 新しい 261
 タスクを追加 261
 スケジューラー 260
 スケジューラー 263
 タスク 263
 編集 263
 タスクを編集 263

スタンバイ ボタン 255
機能 255
スタンバイ 68
切り替え 68
スタンバイへの切り替え 68
ステータス LED: 69
ステータス ライト 46
スプラッシュ 画像 141
すべてのカスタム ファイルの削除 136
スロット モジュール タイプ 87, 90
5 ケーブル設定 90
入力の構成 87

せ

清掃 297-298
レンズ 298
接続 28
設置要件 13-15
清潔な空気 14
プロジェクターの重量 15
傾斜センサー 284
プロジェクターの位置 284
全体的な考慮事項 7
全般 13
前面のダスト フィルタ 297
前面 297
ダスト フィルタ 297

そ

ソース 42
入力 42
ソースのタイミング 130
ソースの選択 71
ソースのタイミング 131
クランプ遅延 131
クランプ幅 131
タイミング詳細設定 131

た

タイミング 130-131
クランプ遅延 131
クランプ幅 131
タイミング詳細設定 131
ダウンロードプロジェクター ツールセット 19

ち

調整 75, 80, 172-173, 201, 204, 208-210, 213
Scenergix 208-210, 213
起動 208
白レベル調整 213
重複エリア 213
パターン 209
ブレンド領域 213
ライン調整 210
ScenergiX 208
準備 208
ガンマ 204
クイック設定 75
PIP 75
レンズ機能 75
空白 201
内部パターン 204
方向 172
方法 80
レンズの調整 173
ズーム/フォーカス 173
調整 35, 73, 171, 176-179, 203, 205, 207, 211, 216, 220
3D グラス 220
3D 220
ダーク タイム 220
Scenergix 207, 211, 216, 220

黒レベル 216
データの二重化 211
リセット 220
色スペース 205
概要 171
強度 203
クイック設定 73
LENS (レンズ) キー 73
レンズ調整 176-177
起動時のレンズを補正する 176
補正 177
ワープ設定 178-179
起動 179
起動解除 179
調整メニュー 223-224
3D 223-224
3D 非同期、反転 224
出力リファレンス遅延 223
反転 3D 非同期 224
調整モード 79, 81-82
RCU 79
起動 79
情報 79
ショートカット キー 81
テスト パターン 82
ヘルプ情報 82
メニュー メモリ 81
ローカル キーパッド 79

つ

通信 41, 272-273
SMS サービス 272-273
情報要求 272
通知要求 272
ランプ点灯許可 273
通知 268
SMS によるリクエスト 268
積み重ね 33
積み重ねられたプロジェクターの調整 38
調整 38
積み重ねられた 38
プロジェクター 38

て

ディスプレイ ポート選択 90
テキストのオン/オフ 73
テスト パターン 82
調整モード 82
デフォルト画像設定 127
電源接続 26
接続 26
電源 26
電源モード 161
ランプ 161
電力網 28

と

投影される画像を調整 37
画像 37
画面 37
調整 37

な

内部パターン 204
ナビゲーション 80

に

環境に関する情報 325
廃棄に関する情報 325

入力 110-111
 3D 110-111
 3D 非同期、反転 111
 スワップされたフィールド 110
 反転 3D 非同期 111
 フィールド優先度 110
 入力 42
 ソース 42
 入力設定 87
 情報 87
 入力選択 86
 入力の構成 87
 入力バランス 123-124, 126
 紹介 123
 白バランス 126
 調整 124
 入力メニュー 85, 88, 90, 106
 3D 106
 ステータス 106
 アドバンス設定 88, 90
 HDMI 選択 90
 SDI 設定 88
 ディスプレイ ポート選択 90
 入力メニュー 88
 高度な設定 88
 DVI 設定 88
 入力メニュー 85-87, 90, 93-96, 103, 107-109
 3D 103, 107-109
 自動検出 107
 第2入力 109
 入力タイプ 108
 アドバンス設定 87
 概要 85
 シグナルなし 94-96
 シャットダウン 95
 シャットダウンまでの時間 96
 背景色 94
 背景ロゴ 95
 スロット モジュール タイプ 87
 入力の構成 87
 スロット モジュール タイプ 90
 5 ケーブル設定 90
 入力選択 86
 入力ロック 90
 ネイティブ解像度 93
 入力ロック 90

ね

ネイティブ解像度 93
 ネットワーク接続 231-234, 236-238, 240-242, 244
 DHCP、有線接続 232
 DHCP、ワイヤレス接続 240
 IP アドレス、有線接続 233
 IP アドレス、ワイヤレス ネットワーク 241
 サブネット マスク、有線接続 234
 サブネット マスク、ワイヤレス ネットワーク 242
 デフォルト ゲートウェイ、有線接続 236
 デフォルト ゲートウェイ、ワイヤレス接続 244
 ワイヤレス アクセス ポイント 238
 ワイヤレス ネットワークの有効化 237
 ワイヤレス設定 238
 ネットワーク 231
 はじめに 231

は

配置 174-175, 178, 207
 ScenergiX 207
 はじめに 207
 レンズの調整 174-175
 ズーム/フォーカス 174
 中央位置 175
 ワープ設定 178
 説明 178

バー スケールの位置 257
 バー スケール 257
 位置 257

ひ

光出力構成 270
 FLEX について 270
 FLEX 270
 光出力構成、OSD 271
 FLEX 271
 光出力制御 271
 光出力の設定 271
 SMS から 271
 標準ソース ファイル 317
 標準のソース ファイル 317
 表の概要 317

ふ

ファイル サービス 152-157
 レイアウト 152-157
 削除 155, 157
 すべて削除 156
 名前変更 154
 ファイルの読み込み 153
 レンズの動作 157
 ファイルの読み込みフィルタ 134
 フォーマッターのリセット 292
 プラグインのダウンロード 19
 プロジェクター コントロール 263-265, 270
 FLEX 270
 FLEX 光出力構成 270
 光出力構成、説明 270
 スケジューラー 264-265
 On/Off 265
 タスクを削除 264
 有効または無効 265
 スケジューラー 263
 タスクを編集 263
 プロジェクター コントロール 227, 268, 272
 GSM 構成 268
 SMS サービス 272
 メニューの概要 227
 プロジェクター コントロール 245, 253
 DMX 253
 シャットダウン 253
 IR コントロール 245
 プロジェクター コントロール 227
 プロジェクター アドレス 70, 228-229
 共通 229
 個別 228
 コントロール 70
 プロジェクター コントロール 261
 スケジューラー 261
 新しいタスクを作成 261
 タスクを追加 261
 プロジェクター コントロール 228-234, 236-238, 240-242, 244,
 246, 248-250, 252, 254-260, 266, 271
 DMX アドレス 246, 248-250, 252
 Art-Net 249
 DMX アドレス 246
 DMX ユニバース 248-249
 前面 XLR 出力電圧 250
 モニター 252
 DMX 246, 254
 シャットダウンまでの時間 254
 FLEX 271
 光出力構成、OSD 271
 GSM 構成 266
 言語の選択 259
 シリアル通信 230
 インターフェイス標準 230
 ポーレート 230
 スケジューラー 260

ネットワーク 231–234, 236–238, 240–242, 244
DHCP、有線接続 232
DHCP、ワイヤレス接続 240
IP アドレス、有線接続 233
IP アドレス、ワイヤレス ネットワーク 241
サブネット マスク、有線接続 234
サブネット マスク、ワイヤレス ネットワーク 242
デフォルト ゲートウェイ、有線接続 236
デフォルト ゲートウェイ、ワイヤレス ネットワーク 244
はじめに 231
ワイヤレス アクセス ポイント 238
ワイヤレス ネットワーク、有効化 237
ワイヤレス 設定 238
バー スケールの位置 257
プロジェクター アドレス 228–229
共通 229
個別 228
ボタン 255–256
ショートカット キー 256
スタンバイ 255
メニューの位置 257
ローカル LCD 258
タイムアウト 258
バックライト 258
プロジェクターの開梱 15
プロジェクターの外装の清掃 299
外装 299
清掃 299

へ

ヘルプ情報 82
調整モード 82

ほ

ポーレート設定 230

ま

マルチ機能のフレーム 35
フレーム 35

め

メイン ウィンドウ 144, 146
位置 146
サイズ 144
ソースの選択 144
入力メニュー 92, 98
最小遅延 92
EDID 98
画像メニュー 118
画像設定 118
彩度 118
メニュー メモリ 81
メニューの位置 257
メニュー 257
位置 257
メンテナンス 297

ゆ

ユーザー定義 8

よ

横置きおよび縦置きモード 31
縦置き 31
横置き 31
読み込み 133
画像ファイル 133
手動 133

ら

ランプ 302
再調整 302
ランプ ハウスの取り付け 25
取り付け 25
ランプ ハウス 25
ランプ ハウスの取り外し 301
取り外し 301
ランプ ハウス 301
ランプの ID 168
ランプの電源 162
ランプ 161–165, 167–169
CLO ターゲット 167
CLO モード 165
ID 168
LPS 電源 167
Z 軸 169
現在の光出力 169
一時停止時に自動減光 163
過熱時に自動減光 164
シグナルが検出されない場合の自動減光 163
電源 162
電源モード 161

り

リフィル モード 293
有線リモコン 45
リモコン 21, 69, 75
PIP 75
RCU 75
使用方法 69
電池 21
入力 41

れ

レイアウト 148
PiP 148
有効化 148
レイアウト ファイル サービス 152–157
削除 155, 157
すべて削除 156
名前変更 154
ファイルの読み込み 153
レイアウト 143–144, 146–147, 149–157
PiP ウィンドウ 147
PiP 149–151
位置 151
サイズ 150
ソースの選択 149
概要 143
はじめに 143
ファイル サービス 152–157
削除 155, 157
すべて削除 156
名前変更 154
ファイルの読み込み 153
レンズの動作 157
メイン ウィンドウ 144, 146
位置 146
サイズ 144
ソースの選択 144
冷却液回路に関する警告 9
冷却液の確認 299
確認 299
冷却液 299
冷却液の補給 300
補給 300
冷却液 300
レンズ 50, 55
移動 55
ズーム 55
フォーカス 55
レンズの選択 50

レンズ移動 55
レンズズーム 55
レンズフォーカス 55
レンズホルダー 49, 60
 前面プレート 60
 レンズホルダー 49
 レンズ 49
レンズホルダーの追加の縦方向の移動 56
 縦方向の移動 56
 追加の 56
 レンズホルダー 56
レンズ固定メカニズムの設置 54
 固定 54
 レンズ固定メカニズム 54
 レンズ 54
レンズ固定メカニズムの設置 54
 固定 54
 レンズ固定メカニズム 54
 レンズ 54
レンズ調整 176–177
 起動時のレンズを補正する 176
 補正 177
レンズの 51
 取り付け 51
レンズの選択 50
レンズの調整 173–175
 ズーム/フォーカス 173–174
 中央位置 175
レンズ 57, 173–177, 298
 Scheimpflug 57
 清掃 298
 調整 173–175
 ズーム/フォーカス 173–174
 中央位置 175
 調整 176–177
 起動時のレンズを補正する 176
 補正 177
レンズの 53
 取り外し 53

ろ

ローカル LCD 258

タイムアウト 258
バックライト 258
ローカル キーパッド 63
用語概要 63

わ

ワープ設定 180–181, 184–186, 188–189
 移動 189
 カスタム手順 184–185
 手動 180
 起動 180
 スケール 188
 調整 181
 原則 181
 適応手順 184–185
 ひずみ補正 186
 ポイント 188
 移動 188
 選択 188
 モード 184
 選択 184
ワープ設定 181, 187, 189
 回転 189
 手動 181
 ワープ調整メニュー 181
 ひずみ補正 187
ワープ設定 178, 191–195, 197–200
 説明 178
 側面台形ひずみ 200
 代替 200
 値のリセット 199
 ハードウェア リセット 191
 不透明度 191
ワープ ファイル サービス 192–195, 197–198
 削除 197–198
 新規保存 194
 名前変更 195
 ファイルの読み込み 192
 保存 193
ワープ ボードのリセット 199
ワープ ボードのリセット 199

訂正シート

宛先:

▶ **Barco nv/Documentation**
Noordlaan 5, B-8520 Kurne
Tel: +32 56.36.82.11, Fax: +32 56.36.88.24
サポート: www.Barco.com/esupport, Web: www.barco.com

送信者:

日付:

本文書中、以下の箇所の訂正をお願いします。(R5905303JA/08):

ページ	誤	正